Dreamzone

Les posters du mois : Project Justice & Sakura Wars 3

Dreamzone

Toute l'actualité de la Dreamcast et des autres consoles nouvelle génération

N°25 mi-juin/mi-juillet

100% indépendant

Spécial E3

un quatuor de taille,

Tout savoir sur les futurs jeux Dreamcast, PlayStation 2 GameCube et XBox

Canada 10,50$ S. Belgique 250 Fb. Suisse 11 Fs. Martinique-Guadeloupe-Guyane 42 F

L 9578 - 25 - 35,00 F

Groupe fjm Communication & Publications

Stupid Invaders

La seule niaiserie à consommer sans modération

N°25- mi-juin/mi-juillet 2001

Exclusivement réservé aux passionnés de jeux vidéo

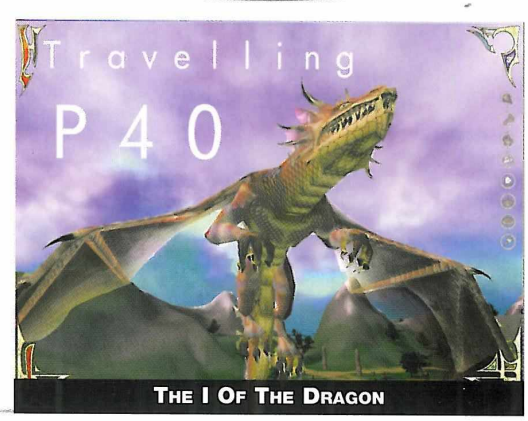
SOMMAIRE

Ne comptez pas sur moi pour vous parler de l'E3 dans mon édito, le magazine lui est entièrement consacré (ou presque). L'été approche à grands pas et les nouvelles ne sont pas glorieuses. Nous ne jouerons donc pas à Half Life sur Dreamcast. Deux chefs-d'œuvre d'annulés avec le titre d'Eidos, deux raisons supplémentaires d'en vouloir à la politique actuelle des différents éditeurs. Le fric facile, il n'y a que ça de vrai ! Mais passons, je me suis assez plaint le mois dernier. Vous remarquerez que notre équipe n'a pas encore changé, et nous sommes toujours prêts à vous écrire un maximum d'articles sur la console de Sega et les trois autres nouvelles venues dans le magazine. Je n'ai pas encore le résultat des ventes de l'ancien Dreamzone, donc je ne sais guère si vous appréciez ou non cette nouvelle formule pour le moins catégorique. Les tests ne sont guère nombreux mais de qualité (je ne parlais ni de notre syntaxe, ni de notre orthographe, mais des jeux en eux-mêmes !). On a même obtenu Tetris sur Dream. Ce dernier nous fera rapidement oublier l'annulation du titre de Sierra achevé à 90 %. Ironique ? Possible. Le plus ennuyeux dans tout ça est qu'il fait horriblement chaud. Même si les jeunes filles se dévêtissent peu à peu (sauf une, mais je ne lui en veux pas !), l'envie de prendre cinq douches par jour se fait de plus en plus ressentir. Il n'y a pas à dire, le début du printemps est le meilleur moment de l'année. Ni trop chaud, ni trop froid, juste à point. Nouvelle vie, nouvelles envies, nouvelle guitare, j'ai l'impression de réapprendre à vivre. Je vous raconte ma vie, Manu sera le premier à en rire, mais mon édito n'est pas là pour vous parler du contenu du magazine (le sommaire le fait très bien à ma place). Pour en revenir cinq secondes aux jeux, une chose est certaine, la GameCube se trouve loin devant ses concurrentes. La X-Box ne fait toujours pas partie de mes consoles fétiches et la Play 2, sans des titres comme FFX, MGS2 ou encore Suikoden 3, serait au rayon occasion de toutes les boutiques. Au final, la Dreamcast est la console neutre par excellence, et nous sommes toujours heureux de découvrir des softs de qualité dessus. Le test de Sonic Adventure 2 est pour le prochain numéro (spécial Vacances pour tous !). En attendant, je vous souhaite un agréable mois de juin et profitez bien de votre jeunesse.

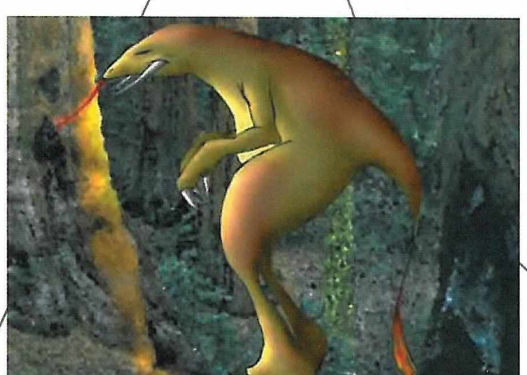
Petite note à Davy 1 : n'imagine pas une seule seconde que je dénigre le site sur lequel tu travailles, bien au contraire. Vous savez protéger la console de Sega et vos infos se renouvellent assez rapidement (d'où l'intérêt de créer un site Internet). Je conçois qu'un forum soit l'un des rares endroits où la liberté d'expression est respectée et là est mon erreur, je n'aurais jamais dû le critiquer dans mon dernier édito. Je remarque simplement que depuis quelque temps, les joueurs deviennent bien trop aigris et cela me fatigue. J'ai apprécié ta réponse, elle avait le mérite d'être claire et fondée. Sinon, il est évident qu'on ne peut pas plaire à tout le monde, et ce n'est pas le but recherché. Pour finir, je répondrai à quelques personnes qui se reconnaîtront sans trop de mal. Si l'actualité Dreamcast nous permettait de remplir 132 pages par mois, nous n'aurions sans doute jamais intégré un supplément sur les trois autres machines. Nous, pro-Sony ? Pourquoi pas. Et demain nous écrirons une news sur les tripes du Mans et certains nous trouverons pro-Tripesdumans ? Bon, j'arrête de raconter n'importe quoi, car il faut que je re-finisse Mortal Kombat 8 pour la énième fois. Quoi, je ne vous avais pas dit ? Je suis pro-daubes aussi... À prendre au cinquantième degré, bien évidemment...

Kyo

Dossier Spécial Sega E3 P08



Courrier p04

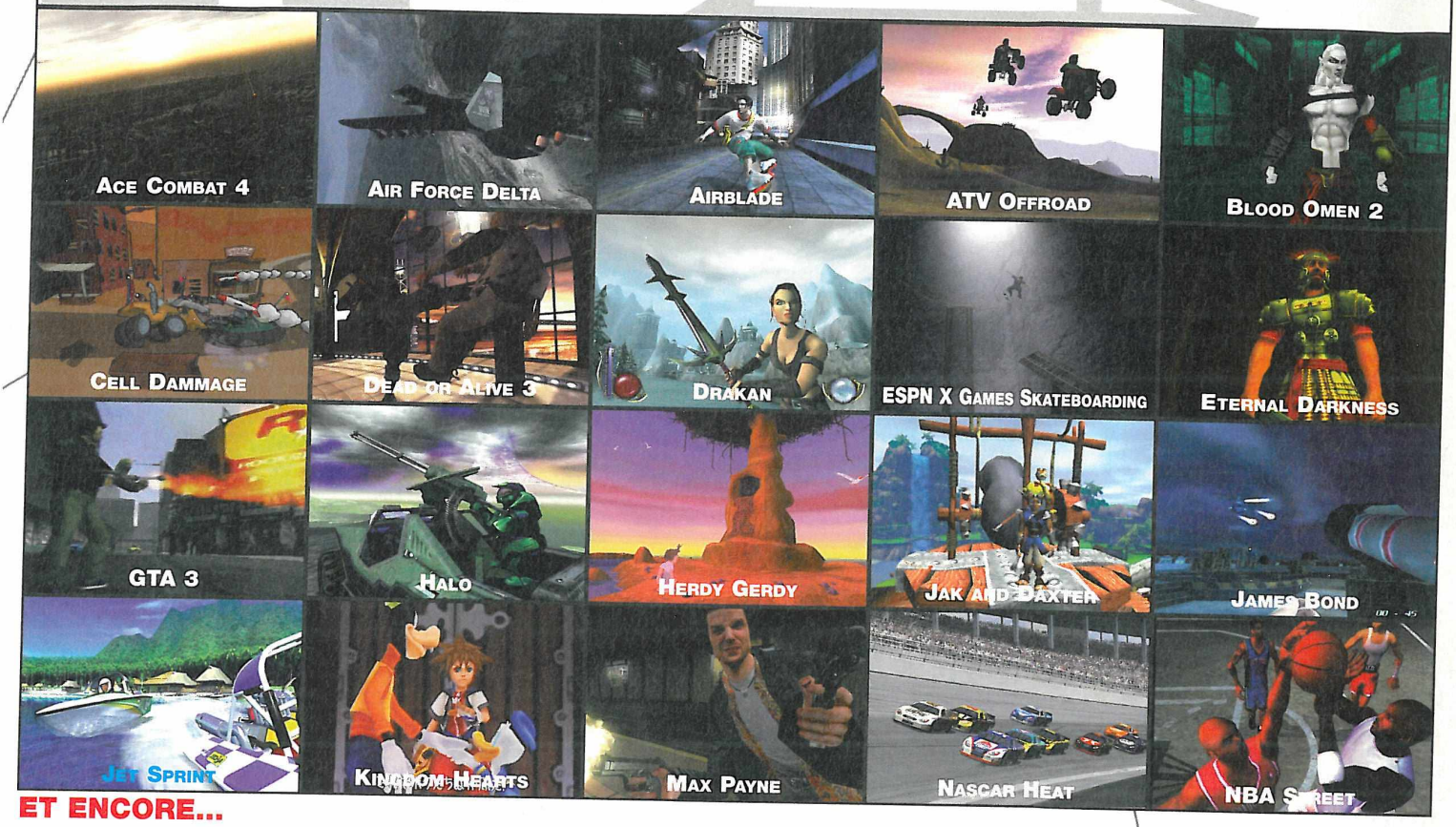


Work in progress P38

Groupe fjm Publications

Publié par F.J.M Publications : 3 ter rue d'Arsonval 75015 Paris Tel : 01.43.22.00.35 - Fax : 01.43.20.80.30 Directeurs et associés : Franck CHEMLA - Jean- Marc CHEMLA - Directeur Généra et Artistiquel : Franck CHEMLA - Directeur de la Publication : Jean-Marc CHEMLA - Rédacteur en chef : Cedric Devoyon - Journalistes : Alexandre Faure, Cedric Melon, Laëtitia Sodoyer - Directeur de la Publicité : Laurent AMAR - Attaché de Presse : Nicole LUMBROSO - secrétaire administrative et comptabilité : Laurence HELLAL - Infographiste : William Ravin, Frédéric Tombarel - Dessin : Amadou DEM - Responsable Pao : Stephane Machelart - Chef Maquettiste : Raphëal DAVID - Maquettiste : Guillaume Dubois - Correcteur : Céline Margala Impression : Magnum Production - Ermerainville (77). Responsable Fabrication : Jean-Marie PORTAL Fabricant : Nicolas CHIAPPELLI - Distribution : MLP - ISSN : 1296-3925 - Commission Paritaire : 0302K79439- Périodicité : Mensuel Dépôt légal : A parution.

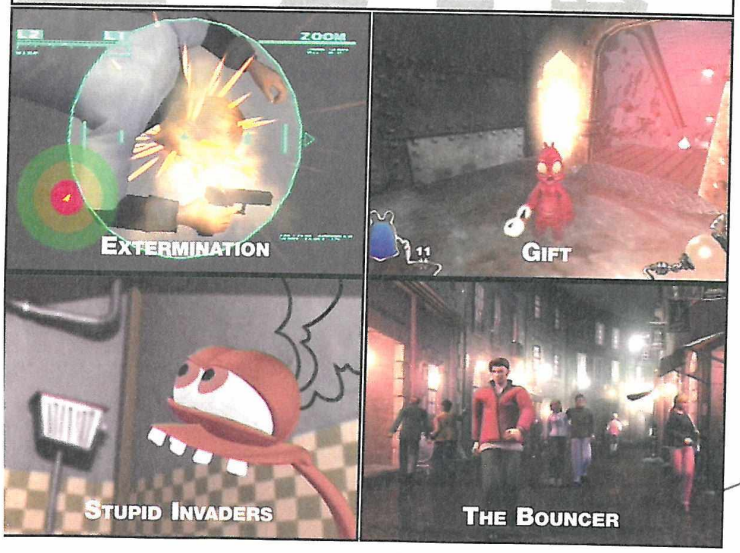
Dossier E3 Next Generation P63



ET ENCORE...

Silent Scope 2, Smuggler's Run 2, Soul Reaver 2, Star Wars Racer 2, Star Wars Rogue Squadron, StarFox Adventures, Tarzan, That is Football, The Gateway, Time Crisis 2, Twisted Metal, Wipeout, World Rally Championship, Primal, Rayman M, Red Faction, Salt Lake 2002, Shadowman 2 + Dossier Game Boy Advance.

Tests P54



News Jap P54

Previews	P 26
Tips	P 54
Internet	P 56
Animaction	P 58
DVD	P 60
En direct de la Rédac	P 62
Nouvelle formule	P 63
Jeux Prévus	P112
Prochain Numéro	P114
Poster	P115

bonjour à tous

Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, bonjour. Nous espérons tous au sein de la rédaction que vous avez apprécié le virage qu'est en train de prendre Dreamzone, et que vous ne le prendrez pas comme une renonciation à ce que nous avons aimé. Ce que nous aimons. La passion est toujours intacte, et nous avons encore tant de choses à partager. Le courrier de ce mois-ci est encore représentatif de l'amertume de la majorité face à l'arrêt prématuré de la Dreamcast, et même si certains critiquent notre nouvelle formule, il n'en demeure pas moins que la majorité de vos courriers nous soutiennent et nous ont fait très plaisir par leur témoignage et leur compréhension du changement de formule de Dreamzone. Le monde des jeux vidéo est loin d'avoir livré ses secrets et nous sommes là pour vous en définir les contours le mieux possible. À bientôt !

El Tuco

coup de gueule

Bordel !!!

Qu'est-ce que c'est que ce cirque ? Entre les éditeurs qui lorsqu'ils ne retardent pas la sortie de leurs jeux indéfiniment arrêtent tout bonnement les programmations, et Sega qui me fait caguer parce que ce ne sont que des lopettes. Juste parce que la PlayStation 2 fait un grand coup le jour de sa sortie, il faut qu'ils arrêtent la production de leur machine. Quand je pense qu'il n'y a que de la merde sur la PlayStation 2 et que tous les bons titres du moment sont sur Dreamcast (il ne faudrait tout de même pas exagérer - NDR), ça me fout les boules. Sans compter que la PlayStation 2 coûte la peau de fesses. Si Sega l'avait vraiment voulu, ils auraient pu annihiler Sony (hé, on se calme, il s'agit toujours de jeu vidéo, on n'est pas en guerre - NDR) ! Mais pour cela, il aurait fallu une bonne pub TV, faire sortir les jeux plus rapidement (qui a dit Half Life ?) et continuer et renforcer la production de la machine. En effet, grâce à une meilleure ludothèque et un prix beaucoup plus abordable, la Dreamcast serait certainement devenue la meilleure machine du marché. Une fois encore, Sega se fait écraser bêtement sans oser lever le petit doigt. Et ce ne sont pas les seuls. À commencer par Dreamzone. Le passage à un magazine bimensuel montre bien que vous n'y croyez plus (il faudrait te mettre à la page, "bimensuel", c'est deux fois par mois, or Dreamzone reste mensuel - NDR). C'est quand même triste, un magazine dévoué à une machine et qui ne croit plus en cette machine. Je suis vraiment déçu (il faudrait préciser que ce n'est pas nous qui ne croyons plus en cette machine, crois bien que si on avait eu notre mot à dire, les choses se seraient bien passé différemment). Même vous, Dreamzoneurs et Dreamzoneuses, allez dans ce sens. Mais faites un effort bon sang, achetez des jeux sur Dreamcast, faites l'embargo sur Sony (encore une fois, nous ne sommes pas en guerre - NDR). Peut-être que Sega se remettra. On peut toujours rêver, le rêve est permis non ???

Dreamzob, qui est vraiment en pétard
(On avait remarqué - NDR)

un fan de kyo et de coton blanc...

Si je vous écris, ce n'est pas pour lancer des fleurs à votre magazine (qui dorénavant monopolise mes étagères et mes visites au libraire), ni même pour polémiquer sur la "guerre" Sega/Sony ou bien pleurer sur la mort de la Dreamcast. Non, ce qui m'amène à prendre ma plume tient principalement en trois lettres et sent le poisson d'avril pas frais. Oui, parce que je vous le dis tout de suite, si l'annonce de Mark Of The Wolves est un poisson d'avril, vous allez faire des déceptions parmi de nombreux fans, vous allez être tués et méprisés, les enfants vous jetteront des cailloux et votre crémière vous regardera d'un œil empli de haine. Bref, M. Of The Wolves, Info ou Intox ?

Rassure-toi, c'est de l'info. Normalement, la sortie est prévue au Japon avant l'été. Certes on s'en rapproche à grands pas, mais c'est tout ce qu'on a pour le moment.

Je suis fan des jeux de baston SNK depuis Fatal Fury special sur Superfamicom et je souffre de savoir que la firme est quasi défunte. Voir ces quelques photos sur le Dreamzone n 23 m'ont redonné la pêche. J'espère que ce n'est pas un poisson d'avril.

T'inquiète pas, au sein de la rédac, les seuls poissons d'avril tentés ont été détectés à 200 km; Kyo nous a dit qu'il avait une idée, Neo Alex qu'il était bon à SoulCalibur, Titia qu'elle aimerait bien faire Tétris en 32 pages... Tu vois, rien d'énigmatique ou de compliqué à déceler.

Me rendant à Paris cet été en pèlerinage au Brown Finger, puis-je passer vous voir et défier Kyo à KOF99Dream Match ?

Sans problème, Kyo est déjà impatient de te faire visiter sa caravane en skie mauve.

Ma missive arrive à sa fin. Je vous salue tous, j'espère avoir des réponses à mes questions, et je tire ma révérence à Kyo, avec qui je partage deux passions, les jeux de baston et le "coton blanc"... À plus !

C'est malin d'avoir écrit ça, Kyo est déjà en train de lécher les pylônes qui soutiennent le plafond de la rédac ! Il va falloir l'arroser à l'eau froide pendant deux heures pour qu'il se décolle.

Sinead Judas

un fan ultime

Salut à l'équipe de feu de Dreamzone.

Cela ne fait que trois ou quatre mois que je vous lis, et déjà je suis complètement fan de vos pitreries et de la bonne humeur avec laquelle vous animez votre magazine. Et ce depuis le premier numéro. Bon, sinon, désolé pour le sondage déchiré (moyens du bord, deux mains gauches) et pour le pliage, il faudrait prévoir à faire des pages spéciales Sondage pas ennuyeuses à rentrer dans une enveloppe de merde. Bien que j'aie fait l'exception pour aller l'acheter pour vous. Bon, sinon, quoi dire de plus, que vous êtes géniaux ? Non, ça, vous le saviez déjà, hein ? Que je suis de tout cœur avec vous ? Accrochez-vous, Dreamzone est loin d'être fini.
Bisous à tous

Saeko

Merci pour ta lettre, courte mais sympathique. Tes encouragements nous vont droit au cœur. En ce qui concerne la confection de la page de sondage, nous ne sommes pour rien dans son élaboration. Il faudra t'adresser directement à Kyo.

le corse qui écrit à la plage sous le soleil

Avant tout, merci de m'avoir publié dans le n 24. Dreamzone va changer de formule ? Pas grave, du moment que ça s'appelle toujours Dreamzone, que ça parle de la Dreamcast, que ça sorte au moins une fois par an et que Kyo en soit toujours le rédacteur en chef.

Soyons clairs encore une fois. Dreamzone change bien de formule et il ne change pas de nom. Il parlera toujours de la Dreamcast, mais dans la mesure du possible. S'il n'y a rien à dire, rien à nous mettre sous la dent, il est évident que dans les mois à venir, les autres consoles vont gagner en puissance dans l'enceinte du magazine. Mais de toute façon, la Dreamcast sera toujours prioritaire au niveau de la place par rapport aux autres. Ensuite, le magazine reste toujours mensuel et c'est bien notre Kyo, internationalement connu sur les aires de repos des autoroutes de la planète, qui en est toujours le rédacteur en chef.

D'abord, j'ai écrit à l'ordinateur, pour épargner les fautes d'orthographe à votre cher correcteur (ou plutôt correctrice).

Céline te remercie infiniment pour ta sollicitude et ton extrême attention vis-à-vis d'elle.

Pour que vous compreniez mieux ce que j'écris, je m'explique. Dans la lettre qui a été publiée dans le n 24, dans la dernière question, j'avais écrit Tifa et pas Titia. Mais ce n'est pas grave, il y a plus grave encore, et c'est la décision de Sega. Je souhaite que Sega revienne sur sa décision.

À notre avis, même avec une pétition importante, le changement est loin d'être à l'ordre du jour. Quand on pense que l'on vient d'apprendre que Half Life est repoussé, on ne sait vraiment plus à quels saints se vouer.

Je n'aurai que deux questions : Grandia 2 a-t-il vraiment été annoncé sur la Play 2 ? si oui alors je ne pourrai plus rendre jaloux mes amis qui ont une Play 2 et qui veulent Grandia 2 et pas la Dream.

Eh bien au risque de ravir tes amis et de te décevoir, Grandia 2 a bien été annoncé sur la PlayStation 2.

Est-ce que c'est Sony ou Nintendo qui aura les prochains Sonic ?

A priori, comme il y a en un de prévu sur la GameBoy Advance, ce devrait être Nintendo.

Voilà, j'ai terminé, et je voudrais passer un message à Kyo : s'il te plaît, ne fais pas comme cet idiot de Jay, si ton magazine s'arrête, préviens-nous.

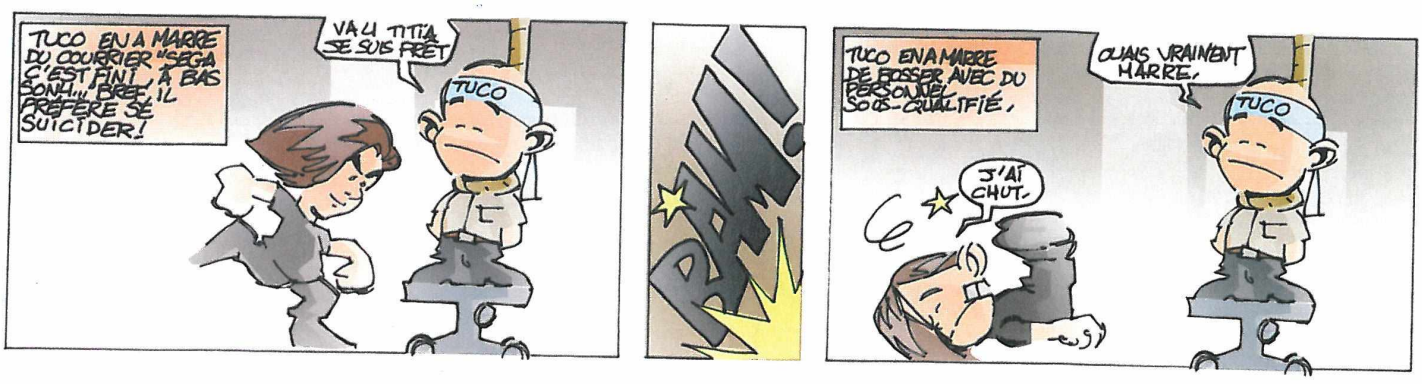
Tails, le Corse écrivant à la plage sous le soleil.

Eh bien, on peut dire qu'il y en a qui ont de la chance. Tu ne t'imagines pas comme ta position d'écriture du courrier satisferait l'ensemble de la rédaction. La mer, le sable chaud, les rayons du soleil qui viennent doucement caresser ta peau, l'odeur des résineux qui te remplissent les narines, la coppa et le saucisson au sanglier qui t'attendent sur la terrasse, et le petit verre de rosé bien frais pour adoucir ton palais. Ah, tu ne peux pas savoir comme on t'envie.

le revolte de la console.

Voilà, ce dessin représente ce que je ressens

En fait, notre ami nous a envoyé un dessin qui ne passe pas bien une fois scanné. Il ne me reste plus qu'à vous le décrire. En fait, il a dessiné un jeune homme au look d'aujourd'hui, avec à côté de lui un VRP multicarte



qui tient un attaché-case. Ensuite, il a ajouté ces accroches que nous vous livrons telles quelles. Le choc des générations ? ... non. La rencontre entre deux cultures ? : Bové / J.M Messier ?
Ouvrier / Patron ?
La créativité / Le profit ?
Le présent / Le futur ?
Moi, j'ai choisi.
Le moins que l'on puisse dire, c'est que notre ami n'a pas son stylo dans son cartable. Un vrai petit "Arlette" de la console.

Traitez-moi de démago, je m'en fous, je sais que j'ai raison, et j'en connais beaucoup qui pensent comme moi. Kyo peut dire ce qu'il veut (surtout sur Internet, dans son forum, courageux qu'il est), même si Sega que j'adore développe sur la PS2 et la X-Box, ça ne changera rien à mon Boycott. Traitez-moi de taré psychotique et névrosé (bonjour M. Desproges), je m'en fous, je sais que j'ai raison et j'en connais beaucoup qui pensent comme moi. Et si ce n'est plus le cas, la mort de la Dreamcast n'est plus qu'un symbole, elle représente la mort de la créativité (Shenmue, Jet Set Radio) et la maturité, l'âge adulte que sont les opportunistes de Sony (j'en ai rêvé Sony, les éditeurs tiers l'ont fait à ma place). Vraie logique de patron, non ? Minimum de risques, maximum de profit. Microsoft, qui suit la voie de son maître Sony, avec en plus sa petite pointe de racisme à l'américaine (petites manettes, pour les petites mains japonaises) et Electronic Arts (on en est à combien déjà de FiFa Soccer ? NBA Live ? qu'ont-ils fait de leur fibre créatrice qui date maintenant de l'époque de la Megadrive ?) Je vous le dis comme je le pense : à l'époque des multinationales, de la World Compagny et Tutti Quanti, les adultes ont volé nos rêves à nous, Peter Pan que nous sommes, ils y ont vu une nouvelle source de profit, non pas personnel mais industriel. Maintenant, si vous à Dreamzone, vous êtes tombés dans le monde adulte, si vous avez oublié ce qu'était un jeu vidéo, tous vous acheter une Play 2 n'y changera rien, changez le nom de votre magazine, parce que là, Dreamzone n'est plus.

On va peut-être se calmer un petit peu. On comprend largement ton amertume. Nous-mêmes nous avons dénoncé, au fur et à mesure que la Dreamcast déclinait - pas suffisamment mise en valeur par rapport à son vrai potentiel -, les incompétences des uns et des autres. Mais le fait que sa production s'arrête aujourd'hui ne devrait pas signifier qu'on ne peut plus rêver à de nouveaux jeux sur de nouveaux supports. Sony, Sega, Microsoft ou Nintendo ont tous, qu'on le veuille ou non, un objectif : gagner de l'argent. Ce n'est pas la peine de se voiler la face. Maintenant, chacun est libre de penser que certains agissent plus mal que d'autres, ou considèrent mieux ou moins bien les joueurs, c'est à la discrétion de chacun. Pourquoi est-ce qu'automatiquement la fin de la Dreamcast annulerait du même coup notre passion pour les jeux vidéo ? C'est une hérésie que de croire cela. Encore une fois, nous ne sommes pas en guerre. Ça reste ludique. Cela ne nous empêchera pas de dénoncer à tel ou tel moment les incohérences ou les imperfections des éditeurs, ou des "multinationales" pour reprendre tes mots. Nous n'avons qu'un principe dominateur, c'est le joueur, et la passion qui l'anime.

Au final, si je suis le dernier Peter Pan, tant pis, je suivrai la Dreamcast jusqu'au bout, je serai le dernier à me recueillir sur sa tombe, mais jamais je ne serai corrompu par les plus beaux Metal Gear Solid et autres du monde. Je ne participerai pas à cette logique de marché malsaine où il suffit de mettre un 2 devant une console pour la faire vendre sans un seul jeu qui ne soit pas une suite sans âme (Fifa) ou un pur plagiat. Je finirai ma vie dans ce monde des rêves avec la GameCube et la GB Advance. Je ne me fais pas d'illusions, ce seront les deux dernières grandes consoles de jeu, après... Voilà, vous faites ce que vous voulez de cette lettre.

Au moins, pour Frédéric, les choses sont claires.

Frédéric Robillard

un fan de dreamzone

Kaméaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aa !!!!!!!!!!!!!!

Oui, alors tu vas te calmer, tout va bien se passer. Ton corps change, ce n'est pas sale, prends un petit décontractant, assieds-toi et passe-toi un peu d'eau fraîche sur le visage.

Salut à toute l'équipe de ouf de Dreamzone, j'espère que tout le monde a la patate.

Oui, tout va bien, ne te fais pas de mouron.

Dreamzone est vraiment un torchon... Je rigole ! Ce canard est fantastique, que dis-je, exceptionnel, surtout la rubrique Troubadours, Poires et Cétacés, qui me fait à chaque fois marrer pendant toute la semaine qui suis la lecture, elle est vraiment trop drôle cette rubrique, les photos parlent d'elles-mêmes et sont vraiment bien truquées, exceptés quelques défauts négligeables. À part ça, le magazine tient bien la route. Bon, je t'ai pas écrit pour lécher les bottes de toute la rédac, passons aux choses sérieuses.

Même si tu n'es pas là pour nous lécher les bottes, sache que les compliments que tu nous

fais nous ravissent. Un peu de satisfaction dans le courrier ne peut pas nous faire de mal.

Je voudrais pousser un ÉNORME coup de gueule par rapport à ce .....Bip..... de Wilo (non-qualifiable à mon avis) qui a vraiment descendu toute l'équipe comme si vous faisiez partie de famille de France, argh. Je ne peux laisser dire autant de choses sur un magazine que j'adore, au même titre que Gameplay RPG (un petit coucou à Jay, en passant).

Stop, avant d'aller plus loin, il faut quand même que nous précisions à nos lecteurs ce qu'est le Jay. Car tous ne connaissent pas ce spécimen rare de nos jours. Le Jay, c'est une véritable institution écologique. D'une taille approximative d'un mètre soixante-deux (un mètre soixante dix-huit, si de temps en temps il se redressait un peu), le Jay est habillé pour les grandes occasions de pompes à semelle crêpe (harmonie avec celle qu'il a de posée sur la tête, mais nous allons y revenir un petit peu plus loin), d'un pantalon beige froissé comme du crépon dans un séchoir, surmonté d'une veste vert pomme, par-dessus une chemise à carreaux rouges et blancs qui n'est pas sans rappeler la nappe classique des maisons de campagne les plus reculées, la touche finale étant une fantastique cravate mauve. Son regard est hagard, mais devient vif dès qu'il s'agit de Rpg. Premier client de la plus grande usine de claviers de France, il en use un par semaine. Le Jay, c'est le seul gars capable de vous écrire 120 pages sur toute la mythologie astro-paléolithique du personnage dont tout le monde se demande ce qu'il fout là et apparaît au tableau quinze de Final Fantasy, en vous expliquant ce qu'il bouffe au petit déj' (vous en conviendrez facilement, tout le monde à part son lapin, qu'il a appelé Mixoma, s'en tamponne allègrement le coquillard), la taille du poil qui sort de son sein gauche et la question qui tue, pourquoi son sourcil gauche est plus haut que le droit. En gros, il frappe sur son clavier comme un huissier à votre porte, comme un taré. De temps en temps, il pousse un cri (un vague barrissement d'éléphanteau qu'on vient d'émasculer), et confond le plus souvent son mur en crépi avec sa crème de Biactol. On l'aime bien le Jay, il est bruyant, mais il ne ferait pas de mal à une mouche empaillée. Le Jay est une espèce qui pousse le plus souvent à Clamart à la recherche de ses fameux Katanas, sinon il arpente les Quick, où il est reçu comme un prince, et cela n'a rien à voir avec la serpillière qui lui sert de coiffure depuis un bon moment.

Franchement, sa thèse n'est pas fondée sur des arguments plausibles et véridiques, et il est impossible qu'il puisse penser cela, à moins qu'il ne soit un .....Bip..... (sans commentaire). Pourquoi l'a-t-il acheté ce magazine ? Moi, quand j'en achète un, je le feuillette (sauf s'il est emballé) et je ne l'achète que s'il me plaît. Alors l'arnaque, je ne la vois pas. De plus, il ne peut pas critiquer un magazine fait par des passionnés, et qui le font uniquement pour nous, lecteurs, plus pour nous informer et pour nous transmettre leur passion et leur bonne humeur que pour se faire du blé. Il ignore totalement qu'un magazine demande un travail et un investissement titanesques. En plus, si tu arrives à concilier humour et travail, c'est largement mieux : rire est banal, mais faire rire est un talent que tout le monde n'a pas. Les fautes d'orthographe dans le magazine, on s'en fout, nous aussi on fait des fautes. Wilo, ne penses-tu pas que certaines fautes sont des fautes d'impression, de frappe ou d'étourderie qu'il t'arrive de commettre assez souvent je pense ? L'erreur est humaine. Et il trouve encore le moyen de descendre le merveilleux Zelda que Nintendo nous prépare sur sa GameCube et qui sera sans doute le jeu phare de cette console. J'espère que Shiguéru nous fera une fois de plus rêver. En tout cas, je l'attends autant que la suite de Shenmue, Skies ou Final Fantasy, je le trouve dément ce jeu. Et le comble, c'est d'envoyer au tapis Sonic & Knuckles, qui à l'époque était un de mes titres préférés. Moi, je le trouve beau, rapide et assez facile, surtout quand on accouple la cartouche du 3 avec. Hé, hé, dans sa missive, Wilo se dénigre lui-même sur son opinion de l'import, heureusement que ce marché est là, franchement moi, j'ai pas attendu des mois pour jouer à Shenmue ou Skies of Arcadia, je les ai achetés en Jap. Et de plus, comment les canards pourraient savoir comment est tel ou tel jeu avant sa sortie officielle ? comment pourraient-ils remplir leurs lignes si ce marché n'existait pas ? Voilà, voilou, c'est tout pour cette fois. Je te salue bien bas, ainsi que toute l'équipe qui se cache derrière la dixième merveille du monde, et surtout Laëtitia (comment fais-tu pour rester avec des mecs pareils ?).

NdLaëtitia : C'est comme d'être la seule à avoir un cerveau dans l'équipe : c'est pas tous les jours facile... Céline (un second cerveau) et moi-même en sommes conscientes : quand on postule pour travailler auprès des handicapés mentaux, il faut savoir se montrer patient, alors pour le moment, on fait dans le social, mais ça, c'est notre nature altruiste féminine... (RDV à la rubrique Internet de ce mois-ci...). NdCéline : Après une 1ère étape laborieuse, celle de l'apprentissage de l'écriture et de la lecture, la seconde, plus difficile encore : leur apprendre les bonnes manières (des conseils ?).

Salut,

Jin

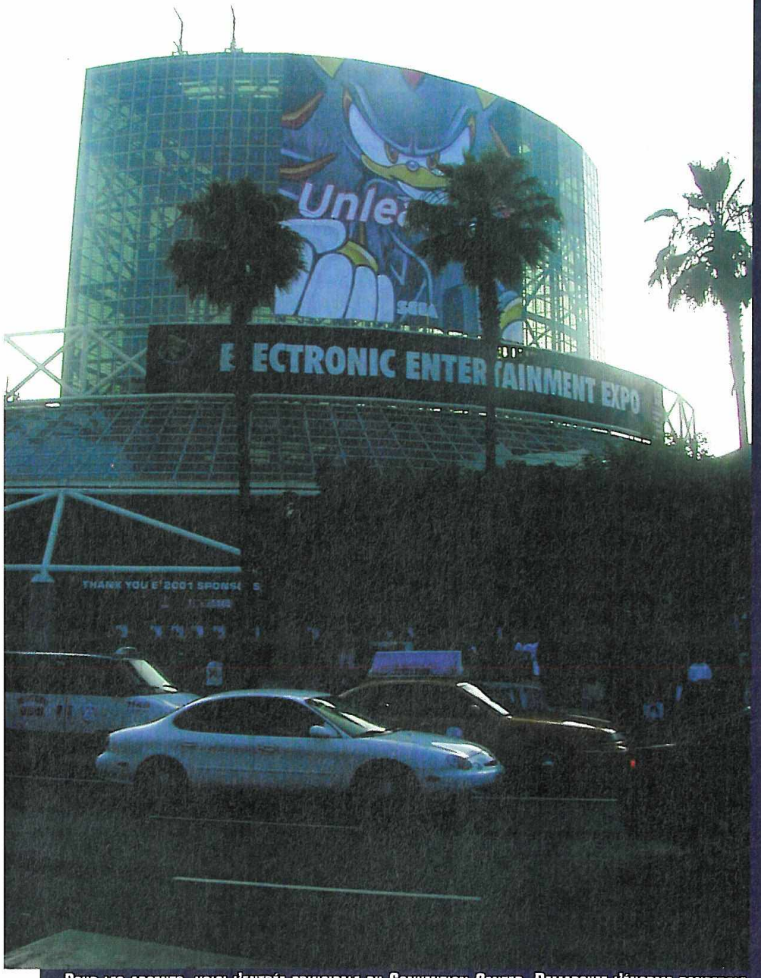
Je passe le bonjour à Alex (pas toi Neo), à Shiruko, Myst, Jack et Neo (des gars de PSO) - je pense qu'ils se reconnaîtront.

E3 Sega

PROLOGUE

Spécial E3

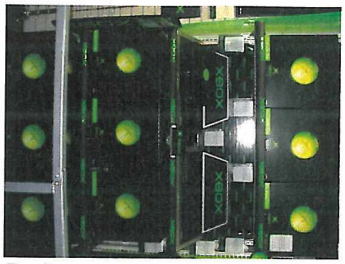
Je vais tenter de vous décrire nos trois jours passés à Los Angeles le plus minutieusement possible. Ainsi, les absents qui n'ont pas toujours tort connaîtront la folie E3 (prononcez Ikioube). Les autres peuvent jeter le magazine car le reste n'est que peu palpitant (dommage, vous venez de perdre 35 francs. Je rappelle que c'est un spécial E3). La première partie est réservée à Sega, pour le reste, dirigez-vous vers la nouvelle formule de Dreamzone.



POUR LES ABSENTS, VOICI L'ENTRÉE PRINCIPALE DU CONVENTION CENTER. REMARQUEZ L'ÉNORME BANDEROLE SONIC 2.

Premier jour

C'est sous les palmiers de L.A (pour les intimes) que nous découvrons le rêve américain : peu de déchets au sol, l'interdiction de fumer dans tous les établissements malgré l'abondance de cendriers (très frustrant) et... les femmes. Même si ces dernières restent très stéréotypées, blondes siliconées sans un gramme dans le ciboulot (non Céline, je ne parle pas de toi) (ndc : ?!), elles sont la plus grande richesse de l'Amérique (ça commence bien...). Un cab (les fameux taxis jaune) nous embarque, direction Hollywood Boulevard, où nous attend patiemment notre chambre d'hôte. Une heure passée, nous découvrons le Motel 6. Moins de cinq cents francs la nuit, c'est sobre mais suffisant pour le peu de temps que nous y passerons. Malgré le décalage horaire, une petite marche sur le boulevard s'impose, ce n'est pas tous les jours que nous avons l'honneur de découvrir une telle ville. C'est donc ça les Champs-Elysées américains ? Des Fast-Food tous les dix mètres entrecoupés de boutiques de souvenirs et de tatouages. Le marquage au sol est plus intéressant, même si le

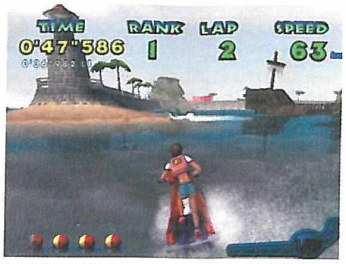


PEUT-ÊTRE PAS LE BIDE DU SALON, MAIS ELLE EST LOIN D'AVOIR DÉPLACÉ LES FOULES.

scrutage d'étoiles des stars n'amuse que cinq minutes. Déçu ? Non, surpris par la malnutrition et la pauvreté de certains quartiers. En revanche, les Américains, que je n'aime pas spécialement, sont des gens étonnement polis. Certains Français devraient prendre exemple, à commencer par les commerçants aigris. Je vous passe les détails sur la première nuit mouvementée, le mal du pays et ma tête de mule qui me manque, car cela ne passionnera que les amis qui me connaissent ! Passons aux choses sérieuses, l'assaut de l'E3 par la FJM (Famille des Jeunes Moumoutes) Company.

VOICI LE STAND SEGA, IMPÉNÉTRABLE. HEUREUSEMENT, NOUS AVONS RÉUSSI À FOUINER À L'INTÉRIEUR GRÂCE AUX TALENTS DE LA GENTILLE CÉCILE, ATTACHÉE DE PRESSE DE SEGA FRANCE, AUX CÔTÉS DE VICTOR PEREZ, L'HOMME INVISIBLE.

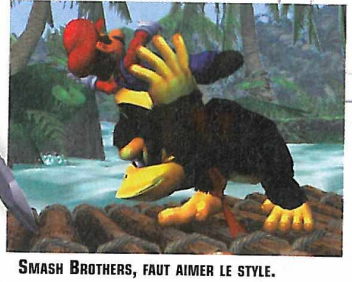
Deuxième jour



La suite tant attendue des joueurs N64. Peut-être pas aussi impressionnant qu'un Star Wars, mais, comme dirait l'un de mes confrères secs, il en a dans le bide.

Arrêt à la station Pico. Le métro reste classique, mais vous payez un ticket pour toute une journée. En sortant, un nuage de journalistes se dirige vers l'immense Convention Center, lieu qui nous intéresse. Dès l'entrée, le ton est donné : une jeune blonde pulpeuse court-vêtue d'un t-shirt Ubi Soft se fait prendre en photo devant un 4x4 écrasant une caisse de policier (étrange que l'on ait autorisé un tel délit, et je ne parlais ni du 4x4 ni de la belle voiture de fonctionnaire...). Passons, plus que quelques mètres et nous allons enfin connaître le sort réservé au futur des jeux vidéo. J'aperçois déjà les bornes qui n'attendent que nos doigts pour nous confier tous leurs secrets. Un garde me fait signe que je ne porte pas de badges : sir, no badge, no permission to enter the hall. Soit, allons nous inscrire. Quelques minutes plus tard, je me retrouve devant le stand Tecmo. Pourquoi ? Sans doute car c'était le premier à me tendre les mains. Peut-être parce qu'il y avait trois bimbos déguisées en combattantes de Dead or Alive. Non, franchement, je ne vois pas...

J'arrête, au risque de me prendre trois claques par une personne qui se reconnaîtra. Affolant, le monde ne fait qu'augmenter la température du salon. Au bout de quelques secondes, la moitié des filles était nue sur les tables, en dansant sur des rythmes latinos (certains vont croire que je me suis planté avec le salon du Hard). On reprend ses esprits. J'ai beau fouiner partout, aucune trace du stand Sega. Seraient-ils absents ? Non, je les découvre, blottis au fond à gauche du hall nord. Après moult péripéties, j'atteins l'entrée où se trouvent les dernières nouveautés de nos confrères. Devant la porte, un vigile me demande une invitation ou un sticker VIP. Quelques minutes plus tard, la charmante attachée de presse de Sega France me permet enfin de rentrer... La frustration est limite : le plus petit stand de l'E3, entrée avec invitation (chaque jour, un nouveau sticker, sinon on ne passe pas...), aucun disque avec screenshots, une organisation plus que moyenne. Plusieurs bornes m'entourent, je suis heureux. À gauche, les nouveautés Sega Sports avec la série 2K2 des NBA, NFL, NHL, Tennis (oui, avec Hingis et un tas de nouveaux sportifs). À droite, les prochaines sorties jouables sur Dreamcast avec Crazy Taxi 2, Outtrigger, ou encore Confidential Mission et le désormais célèbre Ooga Booga (célèbre grâce à son nom). Un peu éparpillées dans tous les sens, les vidéos de Virtua Striker 3, Gun Valkyrie et Jet Set Radio Future (démoniaque, au passage). Triste constat, alors que Sega propose au même moment Virtua Fighter 4 jouable au Japon dans un salon privé, nous n'avions droit qu'à une vidéo déjà disponible depuis des mois sur les sites Internet. Sans parler de Shenmue 2, achevé à 80 %, qui n'était pas jouable. Bah, Sega, alors que les GameCube, X-Box et PlayStation 2 ne proposent que des jeux jouables, vous vous permettez d'être aussi stupides en n'offrant que des vidéos tournantes de vos prochains hits ?



Smash Brothers, faut aimer le style.

Troisième jour

L'amusement en priorité. Forcément, nous avons passé le deuxième jour à voler tous les press-kit pour obtenir des photos haute résolution ! Il nous fallait bien passer du temps sur chacun d'entre eux pour nous faire une idée. En quelques mots ? NBA 2K2 est bien meilleur que ses deux prédécesseurs, avec de nouvelles animations, une meilleure attaque quand on tourne le dos à l'adversaire devant le panier, de nouveaux dunks, contres et feintes. Virtua Tennis 2 (la version finale s'intitulera Sega Sports Tennis 2K2) propose les mêmes menus, des graphismes similaires, mais une toute nouvelle animation bien plus réaliste. Hélas, avec tout le boucan des autres joueurs, je n'ai pu entendre les différents bruitages lors des frappes. Avouons-le, ceux du premier VT étaient catastrophiques. Gun Valkyrie, malgré des graphismes un peu ternes et une impression de conversion parfaite sur Dreamcast (même si ce ne sera jamais le cas), possède d'excellentes idées. On se croirait revenu au temps de Burning Rangers sur Saturn, et je ne suis pas le seul à le penser. Pour le reste, direction les différentes previews éparpillées au début et à la fin du magazine. Ce qui m'a le plus impressionné au salon ? Star Wars sur GameCube, Final Fantasy X et Virtua Fighter 4 sur Play 2, et Jet Set Radio Future sur X-Box. Deux produits signés Sega qui ne sont pas sur Dream, mais qui le valent bien (si je puis me permettre). Pour conclure, avec l'arrivée des deux nouvelles consoles, je pense que le jeu vidéo va prendre une toute nouvelle ampleur, et nous ne sommes pas à l'abri d'une nouvelle guerre.

La grosse claque du salon. Impressionnant, très jouable, aucune fausse note.

Mais prions pour que nos futurs supports sortent à un prix raisonnable car il nous sera impossible de nous éclater sur une seule console. Mon prochain achat ? Une GameCube, et sans hésitation. Je tiens tout de même à préciser que les femmes ne sont pas terribles et qu'elles se ressemblent toutes. Franchement, on est mieux en France !

Kyo

La nouvelle venue dans l'univers Dead or Alive. Son premier costume semble sérieux, faudra débloquer les dix autres.

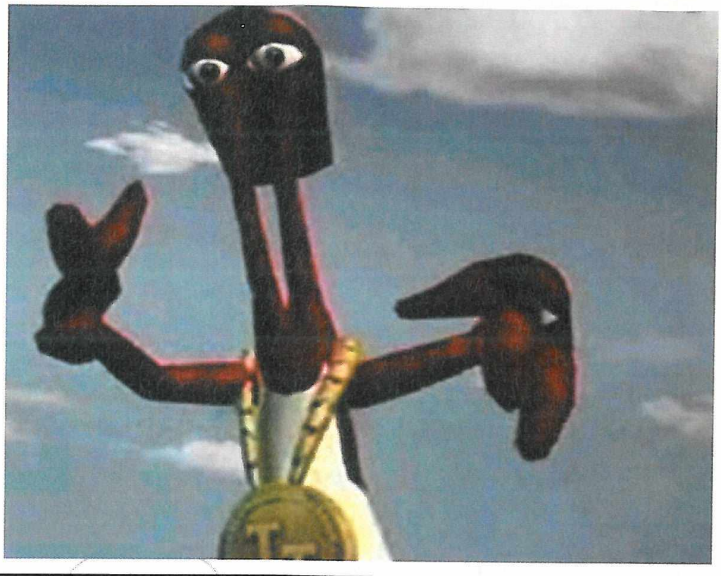
Vous remarquerez la tonne de joueurs venus de toutes les régions. C'est beau un monde qui bouge...

Toe Jam & Earl III

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega - Date de sortie : courant 2001 (Japon) - Genre : plate-forme

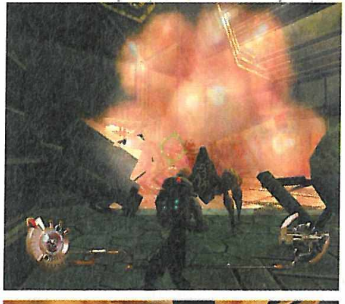
Souvenez-vous, à une époque où les consoles de jeu n'étaient encore que de vulgaires jouets pour enfants et adolescents au trop-plein d'énergie flagrant, un petit jeu bien sympa avait réussi à séduire le public sur une machine qui s'appelait Megadrive. L'humour y était plutôt déjanté, ne laissant que peu de place au sérieux. Comme vous pouvez vous en douter, c'était un jeu entièrement en 2D, une ancienne mode qui, après la récente disparition de SNK, risque de devenir l'apanage de Capcom. En fait, Toe Jam & Earl me fait furieusement penser à un vieux jeu tournant sur PC Engine, l'illustre Chan & Chan (oui, je sais, ça ne vous dit rien du tout !). Dans ce titre, les deux héros, prénommés Chan & Chan (décidément, vous avez du mal à suivre !), progressaient à grands coups de pets et autres gaz intestinaux (ça me rappelle un certain Cyril !). Produit charmant et poétique, Chan & Chan restera gravé longtemps dans le cœur des fanatiques d'import. Voilà, ça, c'était pour la petite page historique. Vous aurez remarqué l'art extrême avec lequel les testeurs de Dreamzone arrivent à discourir sur plusieurs lignes sans rien dire d'intéressant. Remercions donc au passage notre bien-aimé Rédacteur en chef, qui nous refile des previews de jeux dont seules quelques photos sont disponibles. Bravo, Kyo !

Neo Alex (qui trime comme un mulet !)



Gun Valkyrie

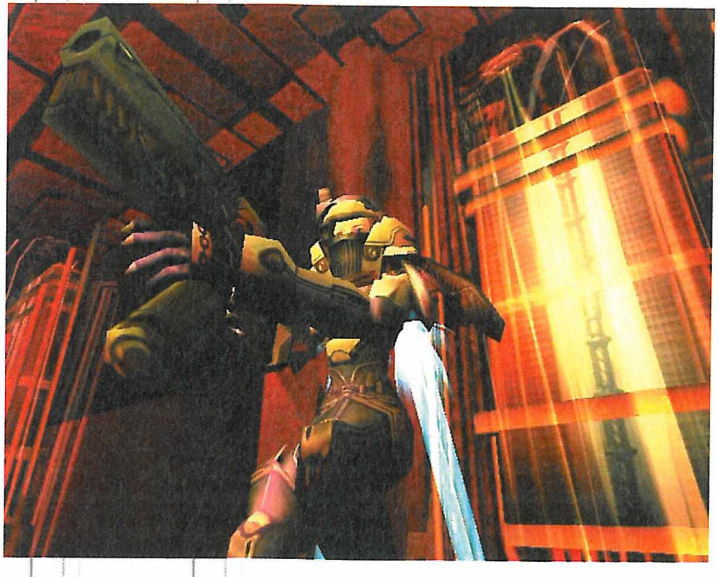
Éditeur : Sega - Concepteur : Smilebit - Date de sortie : fin 2001 - Genre : action/shoot'em up



Toute l'histoire de Gun Valkyrie se situe au XIXème siècle, et débute lorsqu'un scientifique solitaire découvre une technologie nettement avancée - une technologie qui lui permettra de créer une énergie possédant une puissance hallucinante. Avec l'aide du gouvernement, il met au point des armes qui serviront à une toute nouvelle unité d'intervention nommée Gun Valkyrie. Malheureusement, quelques mois plus tard, il disparaît sans laisser de traces. Au même moment, des créatures monstrueuses et gigantesques font leur apparition aux quatre coins du monde. L'unité Gun Valkyrie est appelée à la rescousse pour retrouver le scientifique et éliminer ces monstres.

Ce scénario assez basique, et très proche dans l'esprit de certains dessins-animés japonais, donne lieu à un jeu spectaculaire qui mixe l'aspect plate-forme/aventure d'un Burning Rangers (avec la même utilisation du Jet-pack) et l'aspect shoot et la prise en main d'un MDK2. Rassurez-vous, le fun sera bien présent et les premières vidéos s'avèrent des plus étonnantes. Voilà un titre japonais qui enrichira encore la ludothèque d'une X-Box décidément jamais à court de surprises (et des bonnes !).

Neo Alex
(qui s'achètera aussi une X-Box)



MAXXI-GAMES

Entrez dans l'Avenir du Jeu Vidéo

6, rue d'Arras - 75005 Paris - Tél. : 01 44 07 03 77

PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY : TÉL.
CRAZY TAXI : 399 FRS
HEROES OF MIGHT AND MAGIC : 399 FRS
SILPHEED : 399 FRS
ALL STAR BASEBALL 2002 : 399 FRS
FORMULA ONE 2001 : 399 FRS
GRAN TURISMO 3 : TÉL.
FINAL FANTASY X : 19 JUILLET 2001

DREAMCAST

CONFIDENTIAL MISSION : 299 FRS
ROGUE SPEAR : 299 FRS
18 WHEELERS : 299 FRS
SKIES OF ARCADIA : 299 FRS
DAYTONA USA 2001 : 299 FRS
OUTTRIGGER : TÉL.
CRAZY TAXI 2 : 399 FRS
CAPCOM VS SNK 2 : TÉL.
ALONE IN THE DARK 4 : TÉL.
SONIC ADVENTURE 2 : TÉL.

PS1

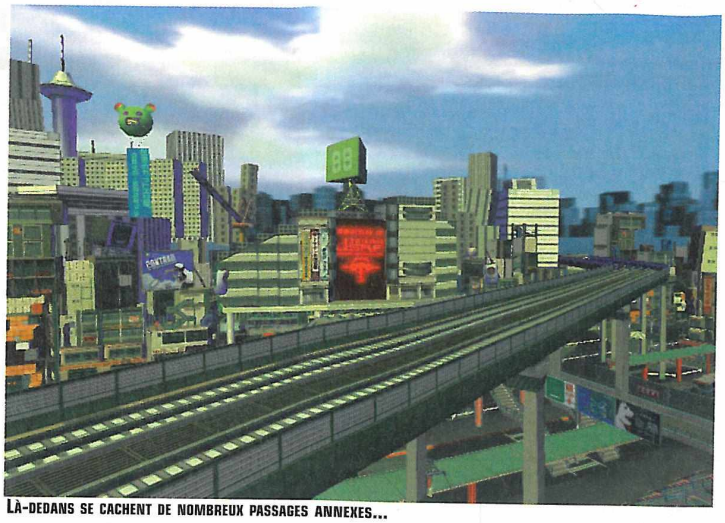
FINAL FANTASY ANTHOLOGY : 699 FRS
FINAL FANTASY CHRONICLES : TÉL.
DRACULA CHRONICLES : TÉL.
ALONE IN THE DARK 4 : 299 FRS
PACK SQUARESOFT MILLENIUM : 499 FRS

Maxxi Games DVD
15, rue Guy de la Brosse
75005 Paris
Tél. : 01 43 31 05 76

Maxxi Games 2
26, rue Monge
75005 Paris
Tél. : bientôt
M° Cardinal Lemoine

E3 Sega

Dans Jet Set Radio, il fait toujours beau...



Là-dedans se cachent de nombreux passages annexes...

Jet Set Radio Future

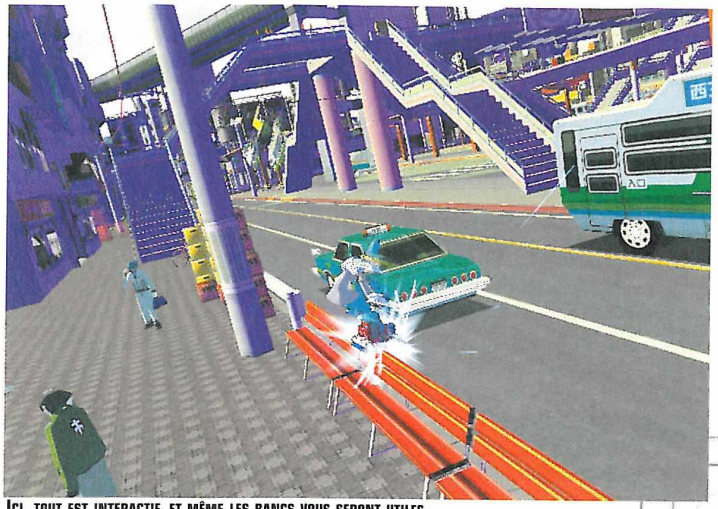
Éditeur : Sega - Concepteur : Sega - Date de sortie : fin 2001 (Japon) - Genre : action

Ce qu'on en sait se résume essentiellement à son aspect technique : vraisemblablement, les vidéos dont a fait acte l'E3 à son égard n'auront pas révélé de nouveaux décors. À savoir que tout n'aura été que reprise des anciens tableaux, revus bien entendu à la hausse. Alors, volet d'origine agrémenté de niveaux inédits ou adaptation et redesign ni plus ni moins ? Cette dernière éventualité avait originellement été émise, mais rien ne permettait jusqu'alors de s'en assurer. Bref, tout ça n'est que provisoire, aussi ne jugerons-nous pas le titre à cet effet. Voyons donc quelles auront été les améliorations apportées à cette nouvelle version... Première impression sur le vif : les personnages toujours designés style cell shading ont subi un renouveau dans leur animation : désormais, une petite traînée lumineuse se détache d'eux lorsqu'ils prennent de la vitesse. Ce petit détail vous paraît insignifiant, et pourtant il met à lui seul en valeur toute l'animation des mouvements et ajoute en sensations fortes de célérité : tout un programme ! De manière plus générale, les textures ont pris en réalisme et c'est indéniablement plus beau, en partie grâce à un emploi immodéré de la 3D, tant au niveau des décors que pour l'aspect des multiples piétons sillonnant votre passage. Le tout y gagne en profondeur et en réalisme, même si Jet Set conserve, rassurez-vous, le cachet à l'origine de son succès, à savoir son aspect dessin animé. Quelques changements vestimentaires sont à notifier selon les personnages choisis, mais était-ce bien là l'important ? D'un point de vue conceptuel, vous connaissez certainement les grandes directives du titre : un jeu de glisse techniquement original, oui, mais également un système qui rompt de toute monotonie grâce à la présence de missions et d'objectifs visant principalement à récolter des bombes aérosols afin de réaliser des graffitis (tant que c'est virtuel...). Ici, deux modes Multijoueurs vous sont proposés : en compétition ou bien en collaboration - un intérêt qui n'est pas à négliger... En bref, vous l'aurez compris, ce Jet Set Radio Future semble encore cacher plus d'un tour dans son sac et pour l'heure, ce que l'on en retiendra réside davantage dans ses performances graphiques que dans les innovations conceptuelles qu'il propose. Tout ça, c'est bien solennel, je vous l'accorde, mais j'avoue ne pas pouvoir m'investir plus personnellement vis-à-vis d'un jeu de sport. Sur ce, je vous y laisse et m'en retourne à mes survival horror, car il n'est aucun genre qui ne soutire plus de sensations que celui-ci... mais encore faut-il en avoir dans le pantalon pour cela... messieurs...

Titia

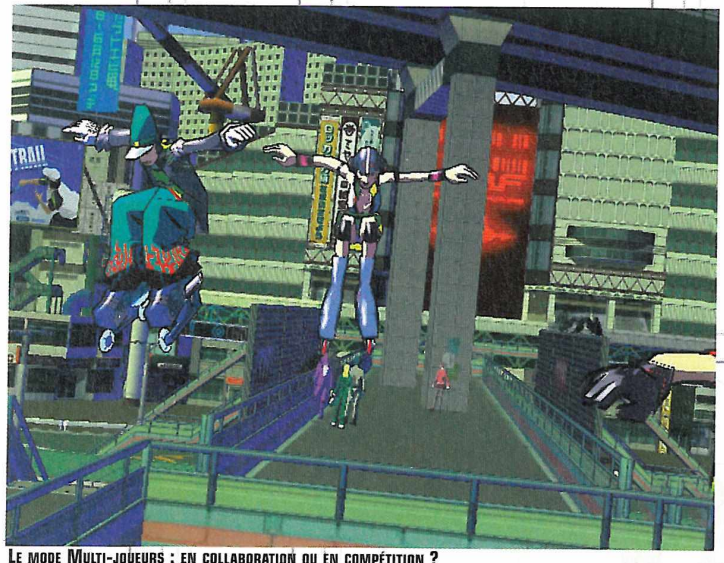
Des éclats de lumière qui ajoutent à la beauté du jeu.

Caméra à sensations...



Ici, tout est interactif, et même les bancs vous seront utiles.

Une figure de style... mais pas littéraire...



Le mode Multi-joueurs : en collaboration ou en compétition ?

Jet Set Radio : précurseur d'un style

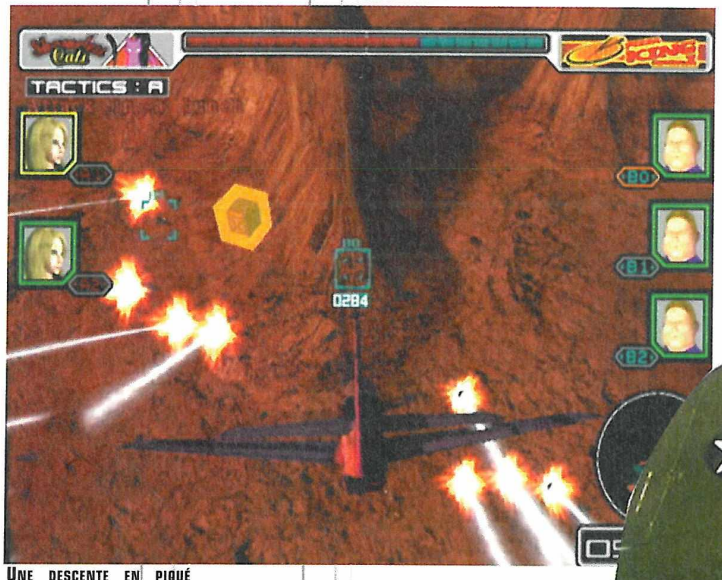
Jet Set Radio, ce ne fut pas seulement un jeu de glisse empreint de fun et graphiquement très fin dont la Dreamcast aura pu se targuer d'avoir la primeur et l'exclusivité. Non, Jet Set Radio aura également introduit sur le marché une technique de modélisation des personnages toute spécifique baptisée cell shading. 3D ou 2D, c'est bien là la question ; quoi qu'il en soit, force est de constater que le concept fait actuellement très bonne figure auprès des divers développeurs annexes. La Dreamcast cède la place à la concurrence, oui, mais elle n'en ressort pas moins la tête haute...

Ça va mal !

Les explosions sont ratées

Propeller Arena

Éditeur : Sega - Concepteur : AM2 - Date de sortie : courant 2001 (Japon) - Genre : simulation de vol



Une descente en piqué

Voilà la preuve que Yu Suzuki sait faire autre chose que des jeux d'aventure en 3D (Shenmue 2) ou des jeux de combat (Virtua Fighter 4) en ce moment. Il est actuellement à pied d'œuvre avec son équipe, sur une simulation de vol qui promet beaucoup. Ce titre, qui a été montré lors de l'E3, devrait tourner sur plusieurs plates-formes, y compris la Dreamcast. De son vrai nom Propeller Arena : Battle Championship, ce jeu se déroule dans un futur lointain, en 2045 pour être plus précis. Pourquoi aller aussi loin dans l'avenir ? Pour pouvoir proposer une compétition sportive inédite aux joueurs. En fait, on peut parler ici de duels aériens mortels opposant de vieux coucous de la Seconde guerre mondiale comme le Mustang ou le Corsair. Tout cela n'a bien sûr rien d'amical, et les matches se gagnent avec des rafales de mitrailleuses. Utilisant un moteur 3D temps réel extrêmement performant, Propeller Arena n'a pour l'instant pas à rougir face à des titres concurrents comme Air Force Delta 2 (sur X-Box) ou Ace Combat 4 (sur PlayStation 2). Les décors sont superbes et détaillés, et les nombreux avions peuvent se targuer d'être d'un grand réalisme. Seules les explosions mériteraient d'être retravaillées, car elles sont pour le moment assez simplistes. Pour éviter

Eh hop, un p'tit coup de Turbo !

Toi, tu ne vas pas t'échapper comme ça !

Je suis un Aigle, un Aigle, je suis un Aigle !

Un mode Duel qui pulse de la mort !

La bonne trouvaille de ce jeu développé par les équipes de l'AM2. C'est certainement ce mode Multi-joueurs permettant à deux pilotes chevronnés de s'affronter dans de magnifiques duels aériens via un écran splitté verticalement. Si l'on en juge par ces premières images, ce dernier semble particulièrement réussi. Le champ de vision apparaît excellent, et le niveau de détails graphiques assez élevé. Il ne reste maintenant plus qu'à patienter jusqu'à la sortie de cette future bombe pour se faire une opinion à ce sujet. Mais cette sortie aura-t-elle lieu sur Dreamcast ?

que le joueur ne s'ennuie trop avec des combats à répétition, l'équipe de l'AM2 a pensé à intégrer de nombreux mini-jeux qui rappellent par certains côtés un titre comme Crazy Taxi. Mais ce n'est pas tout ! En effet, plusieurs modes Multi-joueurs seront présents. Le premier permettra à deux joueurs de s'affronter via un écran splitté des plus réussis n'occasionnant que peu de ralentissements ou bugs d'affichage. Si cela ne vous suffit pas, vous pourrez encore affronter cinq de vos potes grâce à un mode Réseau efficace. À

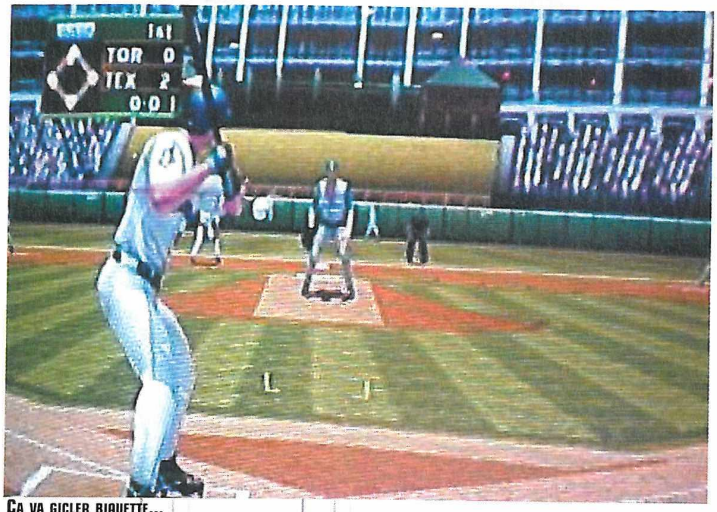
Seuls les bons pilotes se feront une place au soleil.

N'oubliez pas que nous sommes dans le futur.

Les décors sont parfois superbes.

signaler que Yu Suzuki prévoit la possibilité d'intégrer un micro qui permettrait aux joueurs de communiquer avec leurs équipiers. Une idée novatrice pour une simulation de vol sur console. La jouabilité promet d'être du niveau d'un Starlancer, c'est-à-dire simplifiée et pratique. Rapidement, vous pourrez effectuer de nombreuses acrobaties et vous prendre pour Papy Boyington dans les Têtes brûlées (les avions du jeu datant de cette époque). Voilà, c'est tout ce que nous savons pour l'instant sur cette future bombe. Espérons qu'une version Dreamcast débarquera avant la fin de l'année. Dans le cas contraire, cela risque d'être bien triste pour les possesseurs de cette magnifique console.

Neo Alex (qui rêve de faire mieux qu'Icare !)



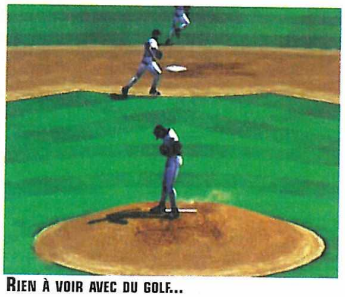
Ça va gicler biquette...

Ce volet miserait vraisemblablement davantage sur l'aspect arcade...

Sega Sports World Series Baseball 2K2

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega Sport - Date de sortie : courant 2001 (Japon) - Genre : simu de baseball

Côté sport, Sega ne lâche pas facilement l'affaire et entend bien éditer sa petite réunion de titres spécialement conçus en faveur du public américain. Au cœur de la saga des 2K, saison 2 trône fièrement le nouveau World Series Baseball, et les premières vidéos diffusées à l'E3 ont semble-t-il fait leur effet. Ces été verra donc le jour la bête, et ce qu'en attendent les amateurs pourrait bien correspondre aux ambitions annoncées par Sega. Au programme, cinq modes de jeu que sont l'Exhibition, le Saison, le Playoffs, le Home Run Derby et le On-line. Je vous laisse comprendre seuls ce qu'il y a à comprendre sous le nom des quatre premiers modes : je ne me prononcerai pas sur des termes que je ne connais pas. En revanche, le mode On-line, lui, inclut une partie chat sur laquelle vous pourrez par exemple échanger vos tactiques, et vous propose la possibilité de vous affronter en tête à tête : voilà qui devrait redonner un coup de fouet à un jeu qui manquait quelque peu de vigueur et d'ambiance. Sega nous promet un gameplay revu à la hausse et plus proche de la réalité : un 2K2 qui devrait donc davantage s'orienter vers la simulation plutôt que l'arcade. À votre actif figureront tous les stades officiels, ainsi que

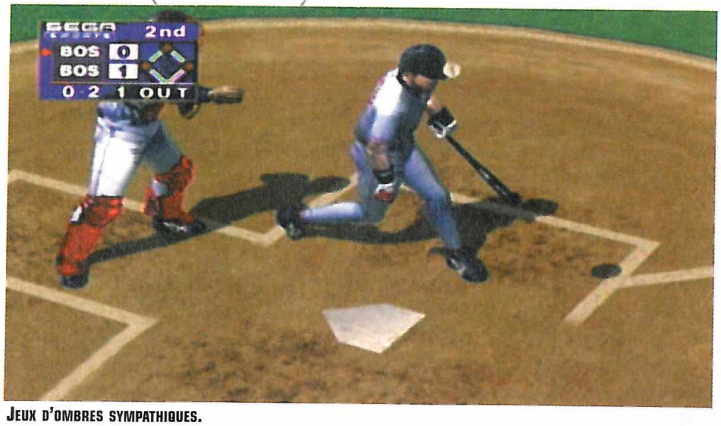


Rien à voir avec du golf...

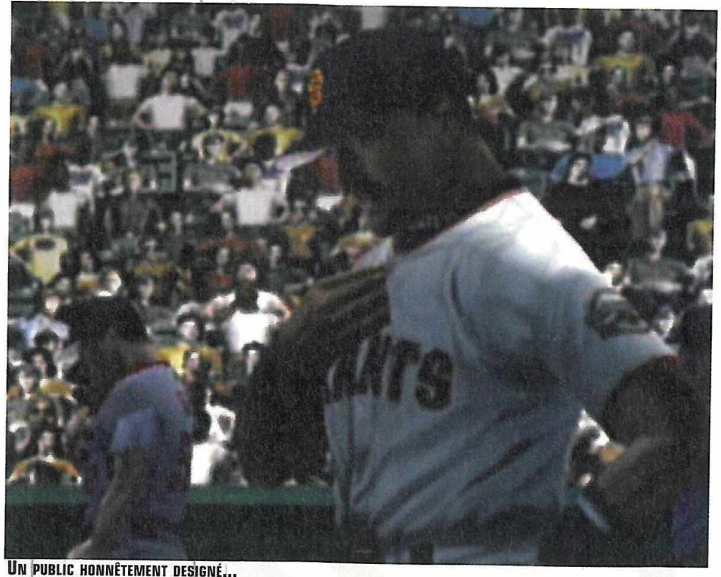
toutes les équipes licenciées. On nous parlerait également d'un contrôle multiple des équipes, autrement dit un mode Multi-joueurs en saison, mais rien n'aurait encore été trop dévoilé de ce côté-là. Bien d'autres attraits auront été apportés à cette version, dont notamment la possibilité d'éditer vos tactiques de jeu ou de gérer l'achat de vos joueurs et de leur matériel. Mais ce que l'on en retiendra finalement, c'est qu'il n'y a que peu de chances qu'on en voit la couleur sur notre bon vieux continent : priorité public US oblige...

Titia

Un World Series Baseball chaque fois plus beau...



Jeux d'ombres sympathiques.



Un public honnêtement designé...

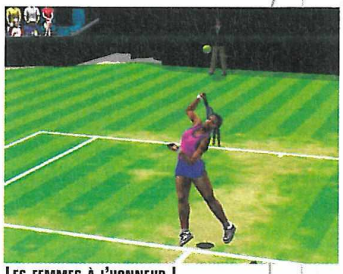
Sega Sports Tennis 2K2

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega - Date de sortie : courant 2001 (Japon) - Genre : plate-forme

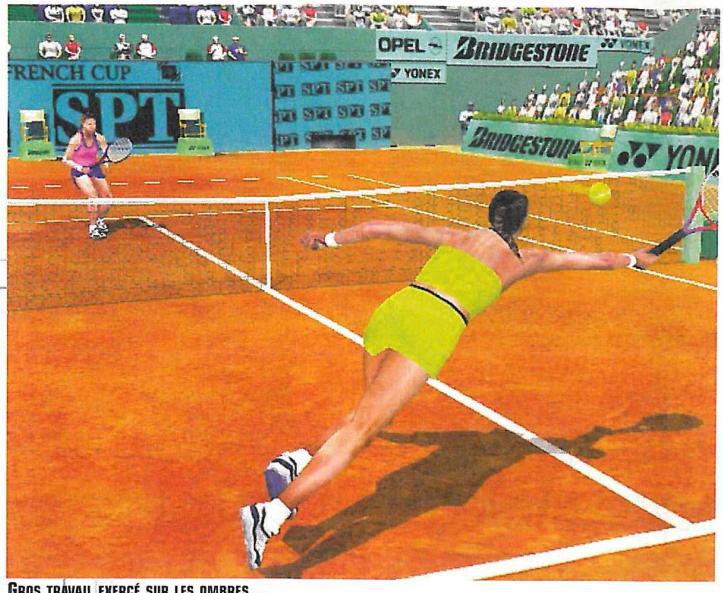
Son prélude, partout connu sous le nom de Virtua Tennis, avait conquis Amérique, Europe et Japon. Aujourd'hui, Virtua Tennis 2, rebaptisé à l'occasion Tennis 2K2, maintient la barre haute et s'assure d'emblée la fidélité de son déjà vaste public. Au programme cette fois, 16 joueurs internationaux des deux sexes : Venus Williams, Serena Williams, Lindsay Davenport, Magnus Norman, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Mary Pierce, Jelena Dokic, Arantxa Sanchez-Vicario, Alexandra Stevenson, Carlos Moya, Tim Henman, Cédric Pioline, Tommy Haas et Thomas Enqvist. Les compétitions se dérouleront en single, double à deux joueurs ou double à quatre joueurs, et vous pourrez accéder aux modes Arcade, Exhibition ou World circuit. Sachez enfin qu'il vous sera possible de créer et d'entraîner votre tennisman pour l'envoyer en compétition. Sortie annoncée pour l'automne prochain.

Titia

UN DOUBLE À UN JOUEUR CONTRE UN, OU DEUX CONTRE DEUX ?



LES FEMMES À L'HONNEUR !



GROS TRAVAIL EXERCÉ SUR LES OMBRES...

Phantasy Star Online Ver.2

Éditeur : Sega - Concepteur : Sonic Team - Date de sortie : NC - Genre : Online RPG

Aucune surprise, tout jeu on-line se voit affublé de différents add-on dont voici le tout premier pour Phantasy Star Online signé Sonic Team. Vous retrouverez tous les éléments qui ont fait le succès de la première version, plus quelques bonus histoire de ne pas vous ennuyer en attendant les autres participants du monde entier. Vous obtiendrez donc plus de niveaux, un jeu supplémentaire et des monstres plus effrayants les uns que les autres. Un mode Infinite Challenge, dont le but est d'atteindre le level 200, fait aussi son apparition. Ainsi, vous aurez peut-être une chance de venir à bout du level Ultimate Difficulty. Le mini-jeu n'est autre qu'un pseudo match de foot jouable jusqu'à douze participants. Le temps évolue dans le jeu, ainsi vous passerez d'un beau soleil d'après-midi à l'obscurité totale vers minuit passé. Vous l'aurez bien compris, pour le moment, il n'est pas question d'une version européenne. Voilà pourquoi nous trouvons de nombreuses pétitions pour qu'ils cessent de nous mettre à l'écart.

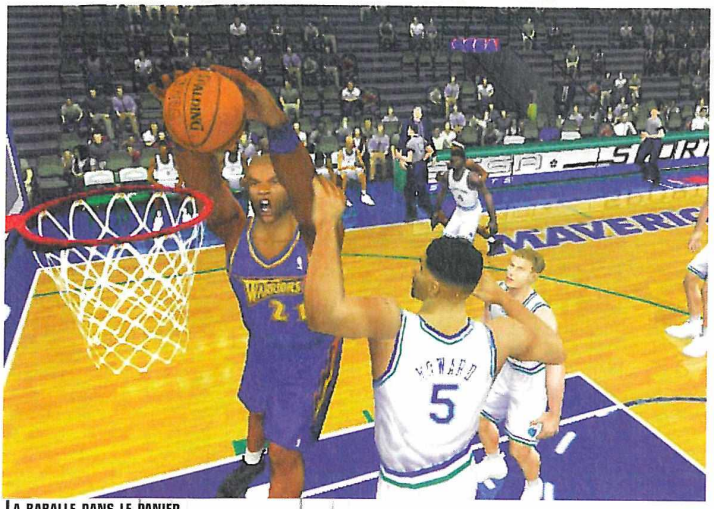
Kyo

LE DRAGON DE GLACE EST REDOUTABLE.

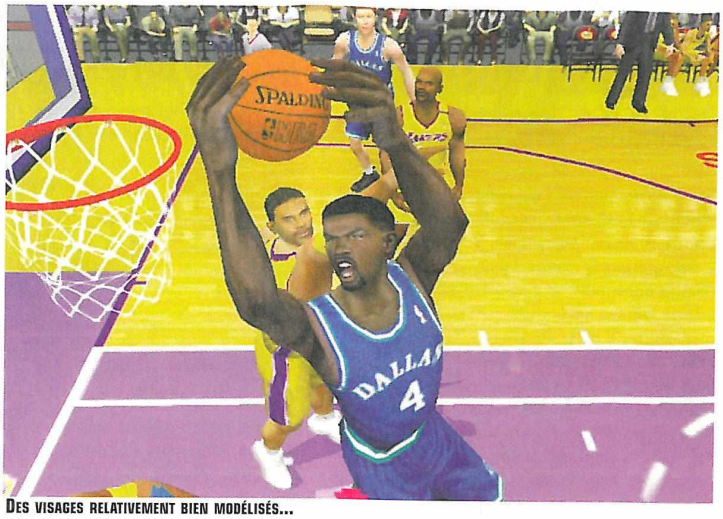
À QUATRE, C'EST TOUJOURS PLUS SYMPA, NON ?

PLUS D'ENNEMIS DIFFÉRENTS, CELA NE NOUS FERA PAS DE MAL.

LES GRAPHISMES NE SONT PAS FRANCHEMENT EXTRAORDINAIRES FACE À L'ANCIENNE VERSION.



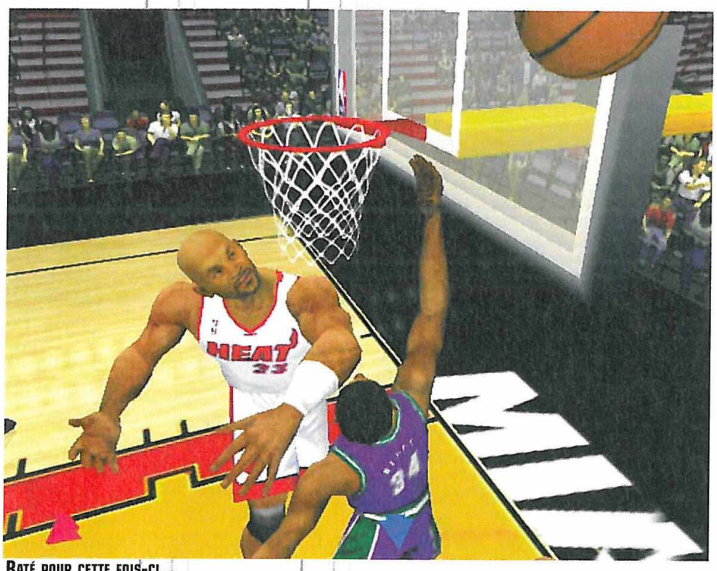
La baballe dans le panier...



Des visages relativement bien modélisés...

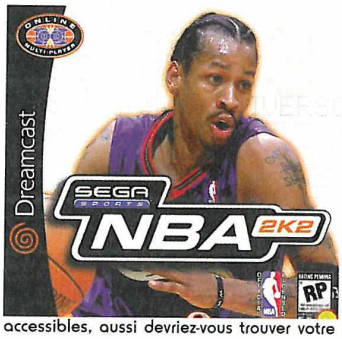
Sega Sports NBA 2K2

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega Sport - Date de sortie : automne 2001 (euro) - Genre : simulation de bsket



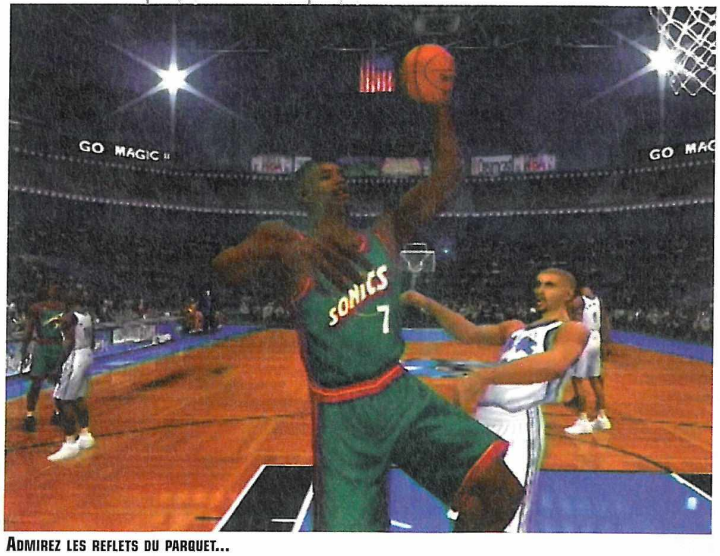
Raté pour cette fois-ci...

Tu aimes le basket ? Tu as déjà vu un basketteur tout nu ? Non ? Eh bien ce ne sera toujours pas pour cette fois-ci Kyo. Il me faut donc m'adresser aux amateurs de sport habillé : les hommes, les autres. Messieurs, voici que NBA 2K2 dévoile un peu plus de ses charmes (j'ai dit habillé, Kyo). Prévu lui aussi pour l'automne prochain, ce nouvel NBA s'annonce comme étant plus réaliste dans son gameplay. Un épisode plus orienté vers la simulation, donc, et qui fera acte également d'une intelligence artificielle plus développée. Ainsi vos opposants devraient ils se révéler plus tenaces et organisés. Le On-line sera bien entendu de la partie, avec de nouvelles options et une réactualisation au fil des saisons. Attendez-vous à découvrir de nouveaux terrains, comme le Oakland's Legendary Mosswood Park en urbain. Comme de règle, Sega annonce une mise à jour des arènes et des uniformes d'équipe pour la saison 2001-2002. De nouvelles règles incluant des stratégies inédites vous seront également

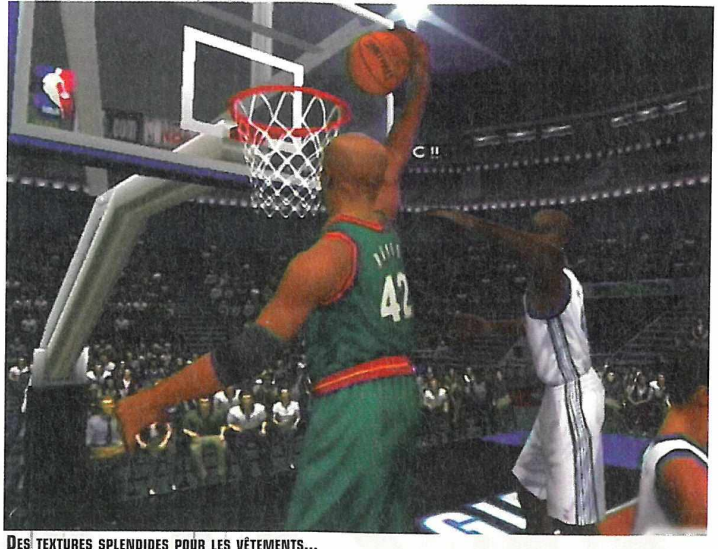


accessibles, aussi devriez-vous trouver votre bonheur dans cette suite relativement attendue... À moins que vous ne vous appeliez Kyo et que tout ce qui vous intéresse ne réside que dans la plastique de ces grandes perches dégoulinantes de sueur s'agitant sur le terrain...

Titia



Admirez les reflets du parquet...



Des textures splendides pour les vêtements...

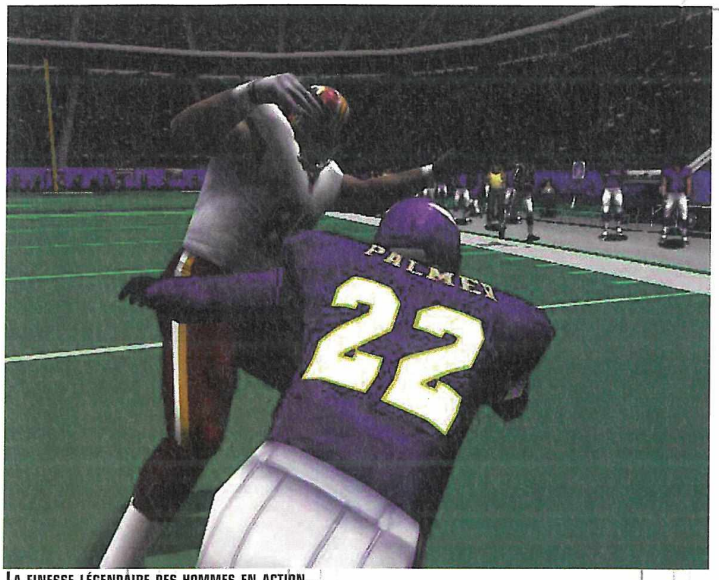
Sega Sports NFL 2K2

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega sport - Date de sortie : fin 2001 (Japon) - Genre : simu de football américain

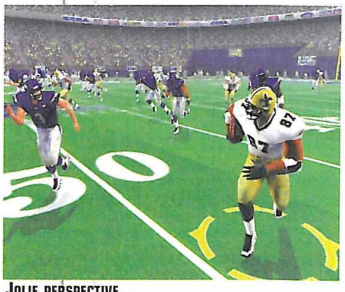
Celui-là, c'est le plus bovin des Sega Sports. Ce nouvel opus de NFL ne sortira qu'à l'automne prochain, et pourtant il n'est pas celui de la saga qui montrera le plus d'innovations à son actif. Il semblerait tout d'abord que chaque quaterback agisse davantage en fonction de vos demandes. De même, les systèmes de mêlées devraient être revus à la hausse. Évidemment, dans la lignée des autres 2K2, le On-line sera à l'honneur et vous proposera de vous affronter en tête-à-tête jusqu'à huit et de comparer votre rang à celui des autres joueurs on-line. De nouveaux commentaires, plus diversifiés cette fois-ci, feront leur apparition, et bien entendu les divers stades et équipes seront réactualisés sur la base de la saison 2001.

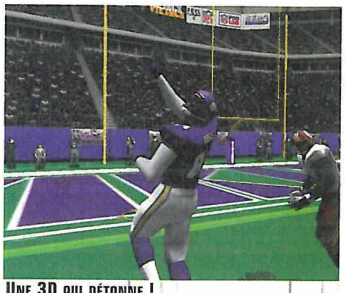
TiTia

Une bonne plaquée virile : tout ce qu'aime Kyo.



La finesse légendaire des hommes en action...


Jolie perspective...


Une 3D qui détonne !

Sega Sports NCAA College Football

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega sport - Date de sortie : automne 2001 - Genre : football

NCAA ne dévoile pas grand-chose, lui non plus. On sait néanmoins qu'il propose de nombreux modes de jeu. La saison simple devrait vous permettre d'aller jusqu'en national. Outre les modes Single Game, Single Bowl et Tournament Competition, un mode Dynasty vous ouvrira également les portes du managing. Vous y serez coach ou directeur athlétique, et pourrez alternativement recruter des joueurs, évaluer des transferts, établir des programmes d'entraînement hors saison, et bien d'autres choses encore. En On-line, vous pourrez vous affronter à plus de huit joueurs, et de nombreuses options seront présentes afin de vous donner tout contrôle sur vos matches. En prévision pour l'automne 2001.

Titia

Sega Sports NHL 2K2

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega sport - Date de sortie : automne 2001 - Genre : Hockey

En voilà un sport qu'il est fun. Certainement l'un des plus attendus de la saga des 2K, ce nouveau NHL vous propose quelques améliorations, notamment concernant le mode inédit On-line. Ce dernier vous permettrait en l'occurrence pour la première fois de vous affronter jusqu'à huit, ou en simple tête-à-tête selon votre bon vouloir. À noter également la présence d'un mode Franchise ainsi que l'ajout d'options supplémentaires telles que longueur des saisons et des matches. Sega promet une intelligence artificielle largement développée, et vous devriez donc avoir du fil à retordre face à l'équipe adverse. Une garantie, enfin, concernant l'actualisation des équipes et des leagues : c'est de la saison 2000-2002 que cet NHL 2K2 s'inspire.

Titia

Shenmue 2

Éditeur : Sega - Concepteur : NC - Date de sortie : NC - Genre : Free

La ville est immense, ça va être la fête pour s'y retrouver.

Rien ne sert de se morfondre, nous ne pourrons pas le découvrir cet été, mais au mois de novembre au Japon... s'il n'est pas repoussé ! Dommage, il aurait pu tenter de rivaliser avec Final Fantasy X, prévu pour le 19 juillet sur Play 2. Ryo visitera donc la Chine dans ce nouveau chapitre, et rencontrera le superbe Souryu. Un univers bien plus vaste, même si nous regretterons le manque d'interactivité avec les décors. Les fans de baston peuvent sauter au plafond car il proposera deux fois plus d'action et de scènes de Quick Time Event qu'autrefois. Cela ne nous fera pas de mal... Apparition du Time Control, objet indispensable pour éviter les pétages de plombs. Ainsi, vous pourrez avancer le temps tranquillement et comme bon vous semblera. Cela voudrait-il dire que nous pourrons le finir encore plus rapidement ? Finalement, je trouve que Joy a de moins en moins de charme, mais à voir d'ici quelques mois. Yu Suzuki a le sourire, nous restons impatients...

Kyo

Mais c'est une arme blanche !

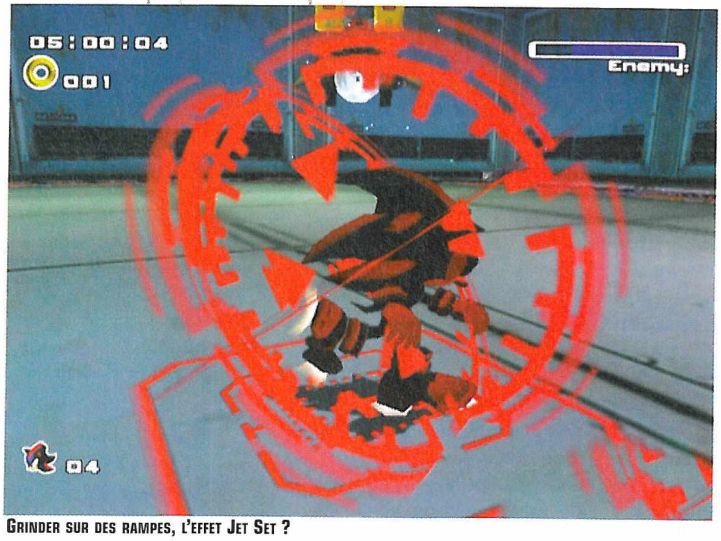
Joy ne me plaît pas, en fait.

Sonic Adventure 2

Éditeur : Sega - Concepteur : NC - Date de sortie : NC - Genre : aventure

Dernières infos avant le test prévu pour le mois prochain, mais il me fallait vous en parler une nouvelle fois car c'était l'un des plus gros titres du stand Sega ! Petit rappel donc, pour les retardataires : vous pourrez jouer différents personnages : Sonic, Knuckles, Tails, Shadow, Rouge et Dr Robotnik. Amusant, les deux hérissons ont les mêmes capacités, sauf que l'un court et l'autre roule à l'aide de rollers. Tails et Dr Robotnik se baladent sur des mechas. Et les deux derniers peuvent planer et creuser où bon leur semble. Mode Deux joueurs dans trois mondes différents ou dans un jeu de kart, Mario n'a qu'à bien se tenir. Vous pourrez grinder sur différentes rampes, vous balancez sur des poutres et plein d'autres actions toutes nouvelles toutes belles et spécialement conçues pour ce deuxième chapitre sur Dreamcast. Les filles pourront une nouvelle fois vous piquer le jeu pour user du charme des Chao. Plus intelligents, plus mignons, vous pourrez les collectionner, puisqu'ils vous ouvrent de nouveaux mini-jeux et autres bonus très utiles. Stop, le test vous racontera tout plus en détail...

Kyo



Grinder sur des rampes, l'effet Jet Set ?

De nombreux items vous boosteront vos capacités. Vous deviez vous en douter...

Pauvre Knuckles, ils t'ont bien raté cette année.

Les niveaux de Sonic restent les plus passionnants.

Sega Bass Fishing 2

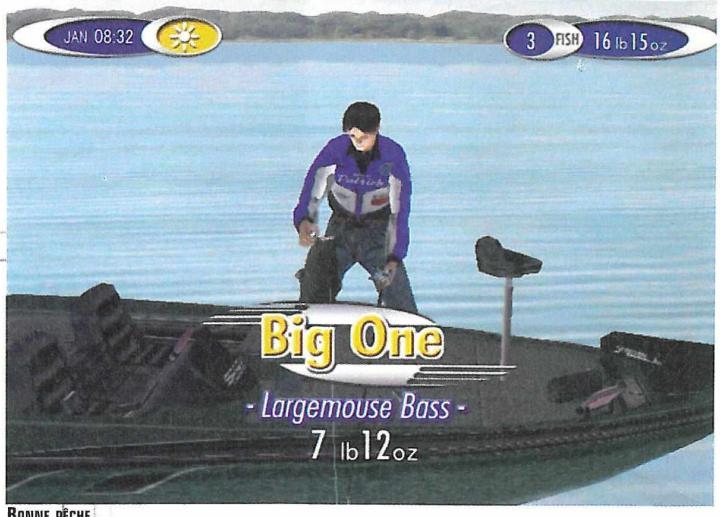
Éditeur : Sega - Concepteur : Sega - Date de sortie : NC - Genre : pêche

Pour les extraterrestres qui comme moi aiment la pêche mais ne peuvent supporter de faire du mal aux petits poissons (c'est ma sensibilité féminine) en leur plantant sauvagement l'hameçon fatal entaché déjà du sang de ses anciennes victimes agonisantes et... Enfin, vous avez compris : pour ceux-là, il y avait Sega Bass Fishing. Eh bien, en août prochain, il y aura Sega Bass Fishing 2. Au programme, un mode Deux joueurs au fil duquel vous pourrez vous affronter en écran splitté. La victoire reviendra ici à celui qui aura atteint un point précis de poissons à harponner avant l'autre. Les classiques modes Practice, Tournament et Vs Computer seront au menu, et vous pourrez comme à l'habituée faire gain de plus d'une centaine de leurres différents et de divers outils de pêche.

On y voit le fond de sa culotte...

Une gestion des saisons, du temps, du vent et des heures de la journée sera prise en compte, et vous devriez avoir affaire à de plus beaux fonds sous-marins. Chaque joueur aura ses faiblesses et ses points forts, aussi vous faudra-t-il interagir en cette fonction. Voilà qui s'annonce bien...

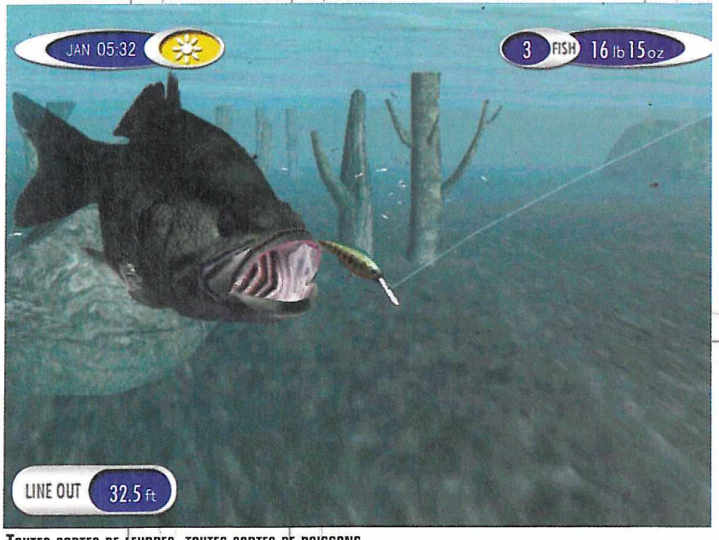
Titia



Bonne pêche...

Un nouveau «redesign» des poissons.

Une touche...



Toutes sortes de leurres, toutes sortes de poissons...

Un aspect du jeu visiblement plus technique.

Des décors bien travaillés.

Usez de votre viseur, il vous est bien utile (sans blague ?).

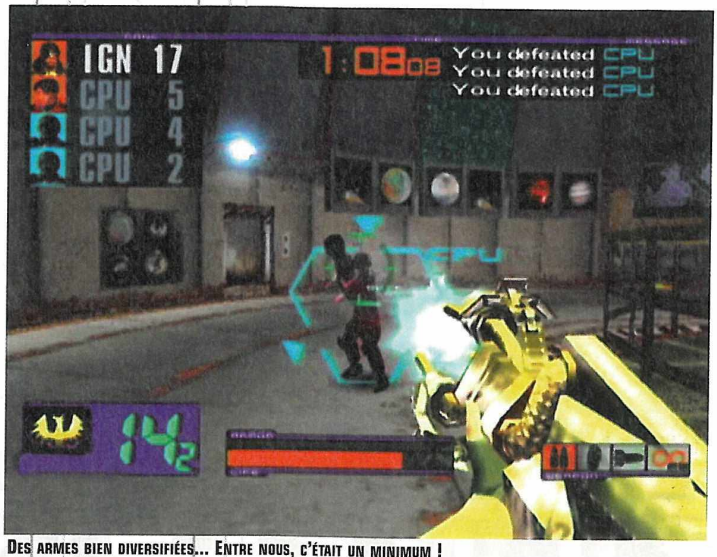
Outtrigger

Éditeur : Sega - Concepteur : NC - Date de sortie : NC - Genre : Shoot

Je n'aime pas ce style de jeu. J'avais assez de mal avec Quake 3 et Unreal Tournament, alors pourquoi suis-je convaincu du potentiel de cet Outtrigger ? Peut-être parce que Sega n'a pas pour habitude de créer des produits simplistes, peut-être parce que les personnages sont typés mangas et non bouffeurs de hamburgers quotidiens, ou tout simplement parce que les différentes arènes sont magnifiquement dessinées. Côté histoire, rien de transcendant : le monde est en danger. Vous, un membre de Interforce (Police ou Force, allez savoir), une entreprise privée créée pour défier toute forme de terrorisme, devrez remettre l'univers dans le droit chemin - simple comme écrire un article sur le prochain jeu de Takara ou Titus ! Vous aurez tout l'armement nécessaire au bon fonctionnement d'une telle mission. Entièrement en 3D (curieux pour ce style de jeu...), les graphistes ont tout explosé dans la création des différents mondes. Même si ces derniers sont assez restreints et que vous referez souvent le même avant de passer au stage suivant, les amateurs devraient apprécier l'effort graphique. Choix d'une vue externe comme interne, à vous de voir votre style de maniabilité. On avance, on recule, on saute, on blaste, Outtrigger vous demandera un bon temps d'adaptation avant de contrôler votre héros sans aucun mal. Unreal, sorti quelques mois plus tôt, était plus simple à prendre en main pour tout savoir. Si, comme moi, vous ne vous êtes pas encore fait au mode On-line, vous avez toujours la possibilité de splitter votre téléviseur en quatre, en espérant que vous avez une bonne télé à la maison. Un lance-flammes pour l'ami Jay, un lance-roquettes pour les nazes (Alex ?), une épingle tueuse (Titia ?) ou encore le peigne qui ne coiffe pas (Tuco ?), les programmeurs ont franchement pensé à tous les joueurs. En mode Single, vous aurez quarante missions à terminer avant de voir le bout du jeu. Bref, la durée de vie est plus qu'honnête. Alors, tentés ? Moi pas, mais curieux d'y rejouer le jour de sa sortie, prévue d'ici quelques jours au Japon. Au passage, oui, il est compatible avec le clavier et la souris...

Plus que 81 ennemis ! Outtrigger, un jeu bourrin.

Le jeu n'est pas simple à prendre en main.



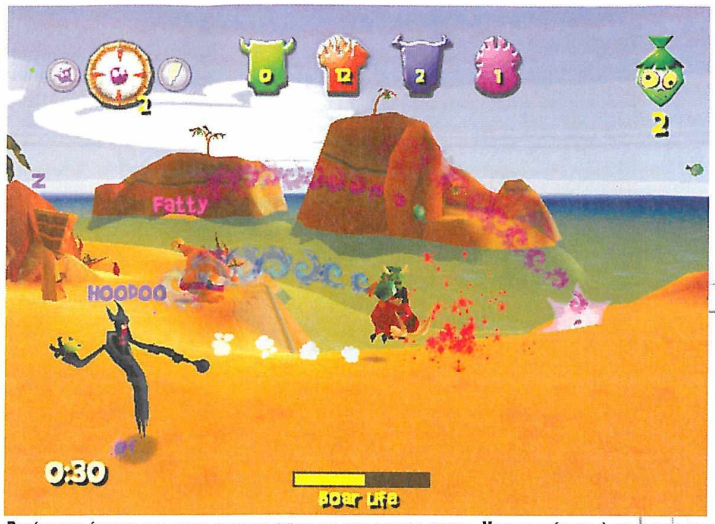
Des armes bien diversifiées... Entre nous, c'était un minimum !

Vue externe ou interne, à vous de choisir.

Certains items vous faciliteront la mission.

Ooga Booga

Éditeur : Sega - Concepteur : NC - Date de sortie : NC - Genre : action



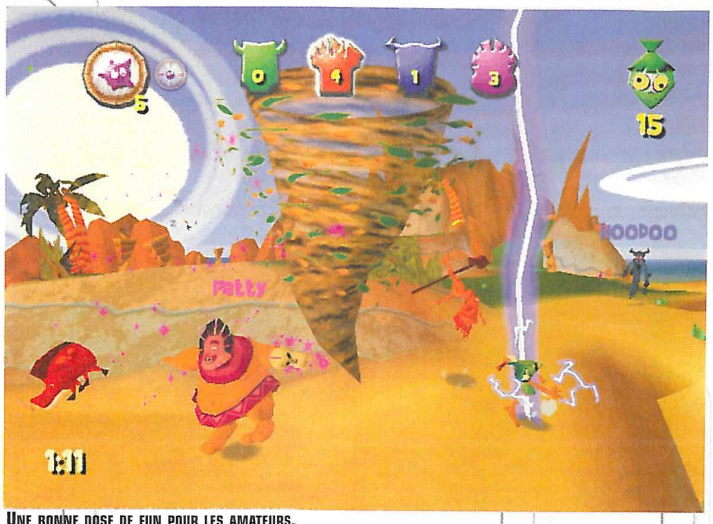
Différentes équipes aux noms plus ridicules les uns que les autres. Vont-ils réussir à en vendre au moins cinq exemplaires ? Les paris sont ouverts.

Sans aucun doute le jeu le plus ridicule du stand Sega à l'E3. On fera avec. Vu le titre, nous ne pouvions nous attendre à du RPG sérieux et dark comme le décrirait un certain individu dont je tairai le nom. Vous devez choisir l'une des tribus du clan Kahuna : Twitchy, Hottie, Fattie et Hoodoo (si vous appelez vos futurs enfants ainsi, ils auront le droit de porter plainte à leur majorité ; certains pourraient même changer de nom, n'est-ce pas Alex ?). Vous devrez batailler ferme pour conquérir le cœur de la déesse Hooga Booga (vous suivez dans les différents noms ? J'ai tendance à m'y perdre rapidement). Vous pourrez jeter des têtes, des boules de feu, des tornades, poser des pièges au sol et d'autres choses bien utiles pour remporter le match à tous les coups. Vous aurez même la chance de monter un sanglier pour foncer sur les ennemis groin baissé. Au choix, on-line ou off-line, tout est bon à prendre. Différents modes à découvrir : Smackdown, Tiki Wars, Rodeo et Boar Solo. Pourquoi pas...

Kyo

C'est pas bien beau, même si c'est en 3D.

Plusieurs magies à découvrir tout au long du jeu.



Une bonne dose de fun pour les amateurs.

Alien Front Online

Éditeur : Sega - Concepteur : Sega - Date de sortie : NC - Genre : Combat Online

Les graphismes sont passables pour un jeu on-line. Nous n'en demandons pas plus.

D'un scénario simpliste, l'invasion de la Terre vient tout juste de commencer. Les Triclops, une race d'aliens supérieure, ont envahi la planète afin d'éradiquer le monde de tout être humain.
Alien Front Online tire toute sa richesse en mode Réseau. Vous pourrez prendre le contrôle de différents héros, d'armes plus ou moins dévastatrices (simple lance-grenades ou armes nucléaires) et un mode sera jouable jusqu'à quatre en On-line.

Soit, il n'a aucun intérêt si vous ne vous connectez pas à votre modem, mais vous êtes nombreux à l'utiliser aujourd'hui, donc cet AFO est sans doute fait pour vous. C'est bourrin, c'est fun, c'est assez joli, pourquoi hésiter ? Je vous rappelle que c'est le style de jeu dont la durée de vie surpasse pas mal de productions sorties à ce jour. Je manque d'imagination ? Vous trouvez aussi...

Kyo

Les couleurs choisies sont pour le moins originales.

C'est très bourrin, les armes vont avec.

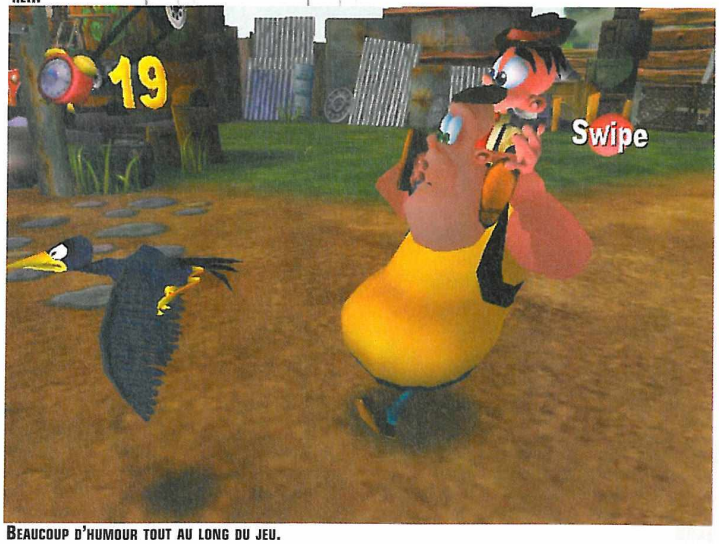
Parler, frapper, choisir, vous aurez plusieurs possibilités.

Tout est en 3D, et il est plutôt très joli.

Floigan Bros

Éditeur : Sega - Concepteur : NC - Date de sortie : NC - Genre : aventure

On dirait Tuco en face d'une preview. Qu'est-ce qu'il faut faire, Kyo ? Écrire Tuco, simplement écrire...



Beaucoup d'humour tout au long du jeu.

De nombreuses previews dans Dreamzone depuis quelques mois, peu de nouvelles infos, mais j'ai eu la chance de m'y essayer lors de mon séjour à Los Angeles donc, voici quelques impressions à chaud. Si graphiquement il peut se targuer d'être dans les plus beaux titres sur Dreamcast créés à ce jour, c'est principalement son esprit décalé qui retiendra votre attention. Un gros, un petit, tels des Laurel et Hardy, Moigle et Hoigle Floigan vont vous faire vivre des heures de crises de rire incessantes. Leur animation est remarquable, et c'est avec beaucoup de plaisir qu'on les déplace dans cet univers loufoque. Dans la démo jouable, il ne fallait réaliser une recette de cuisine. Pendant que Moigle, le monsieur développé du groupe, prépare le repas, vous devrez partir à la recherche des différents condiments éparpillés dans la cuisine. Dès que vous arrivez en face du frigo, on vous demandera d'appuyer sur une touche et votre personnage s'exécute. Effectivement, il ne vous sera pas demandé plus de deux neurones pour en venir à bout (Alex, tu peux l'acheter), mais c'est plus tard que l'ensemble se corse. Esprit 200 % Tex Avery, les fans devraient s'y retrouver sans trop de mal.

L'animation est le point fort du jeu.

Les deux compères ont différentes expressions très réalistes. Treize environnements différents, mais je ne sais guère si vous pourrez quitter leur grande maison. Une douzaine de mini-jeux avec de nombreux duels entre les frères Floigan. Option Internet oblige, vous pourrez affronter d'autres amis via le mode Réseau. Chaque mois, Sega s'engage à vous fournir des niveaux supplémentaires à télécharger sur le Net. Pour finir, sachez que les programmeurs sont aussi à l'origine de NFL et NBA 2K1. Leur réputation n'étant plus à faire, vous pouvez vous jeter dessus dès sa sortie.

Kyo

Faut savoir s'entraider entre frères.

Un chien, une balle, deux individus, et malgré ça, Floigan Bros est un titre que je conseille.

Columns

Éditeur : Sega · Concepteur : Sega · Date de sortie : courant 2001 (Japon) · Genre :Stratégie

Columns, c'est cette espèce de Tetris-like dont Sega était à l'origine. Dans ses projets à éditer et développer sur d'autres supports, Sega a également pensé à décliner son classique sur la GameBoy Advance de Nintendo. Rien n'a été encore dévoilé concernant d'éventuelles versions européennes et américaines, mais on est désormais certains que le concept ne sera pas en perdition...

Titia

Bomberman online

Éditeur : Sega · Concepteur : Hudson Soft · Date de sortie : courant 2001 (Japon) · Genre : Stratégie

Nous l'attendons avec grande impatience et il ne devrait plus trop tarder. Depuis le tout premier chapitre, Hudson a su convaincre qu'un produit n'avait guère besoin d'être joli pour y passer plusieurs nuits blanches. Un concept génial, un mode Multi-joueurs, des heures de fun assurées. Comme passer à côté d'un tel titre !

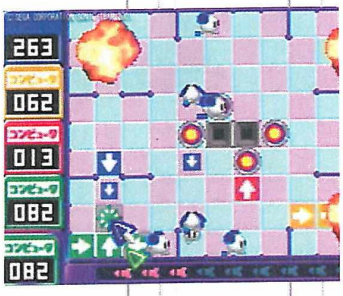
Kyo

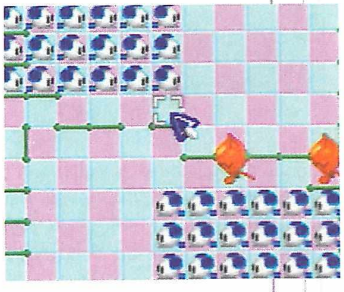
Chu Chu Rocket

Éditeur : Sega · Concepteur : Sega · Date de sortie : courant 2001 (Japon) · Genre : Stratégie

Comment passer outre la splendide console portable de Nintendo, qui devrait être disponible cet été en Europe et qui a fait un carton lors du salon. Chu Chu Rocket ,signé Sega, avait beaucoup amusé sur Dreamcast. Premier jeu on-line de la console qui marchait sans aucun problème, voici qu'il débarque donc sur portable. Une cartouche, un câble link, et vous pourrez y jouer jusqu'à quatre, excellente initiative de l'éditeur. Créez vos propres puzzles, 2500 stages disponibles dès le départ, quelques modes supplémentaires et totalement inédits... Des heures de folie !

Kyo





Monkey Ball

Éditeur : Sega · Concepteur : Sega · Date de sortie : NC · Genre : réfléxion

Comme son nom l'indique, vous jouez un singe enfermé dans une balle transparente. Prévu sur GameCube, si le nouveau jeu de Sega ne paye pas de mine au niveau graphique, son principe est très intéressant et il s'adresse aux passionnés de réflexion. Jouable jusqu'à quatre, vous devrez collectionner les bananes éparpillées tout au long des stages en faisant attention de ne pas tomber car il n'y a pas de barrières. Assez sympathique.

Kyo

Des effets spéciaux qui promettent beaucoup.

Les armes seront vraiment destructrices !

Tu connais Spawn et Power Stone ? C'est pareil !

Heavy Metal : Geomatrix

Heavy Metal : Geomatrix

Editeur : Capcom - Concepteur : Capcom - Date de sortie : fin juillet 2001 (US) - Genre : beat'em up

Hard Rock et baston, telles seront les qualités du prochain jeu de Capcom sur Dreamcast. Si vous pensiez que le célèbre éditeur nippon laisserait tomber Sega à la fin de la carrière de la Dreamcast, c'est raté !
Cependant, on aurait souhaité voir débarquer un Resident Evil ou une conversion d'Onimusha (je sais, c'est beau de rêver !). Enfin, nous verrons bien lors de la sortie de ce titre le 30 juillet prochain...

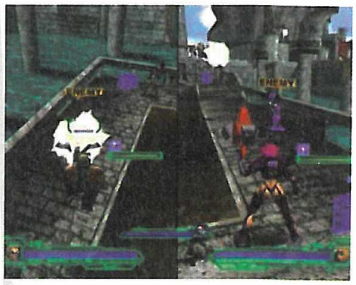
Le prochain gros jeu d'action de Capcom se dévoile un peu plus, avec quelques nouvelles images impressionnantes et une date de sortie aux États-Unis, le 30 juillet prochain sur Dreamcast. Il est annoncé pour début juillet au Japon, mais sa sortie en Europe n'est pas encore annoncée - ça viendra certainement. Heavy Metal : Geomatrix reprend le moteur 3D de Spawn pour un jeu dans le même genre, à savoir un shoot avec une vue à la troisième personne. Douze gladiateurs appartenant à trois groupes distincts seront sélectionnables et on disposera d'un mode Quatre joueurs en écran splitté qui s'annonce plutôt bien. Du côté sonore, Capcom annonce des nouvelles musiques de Megadeth et d'Iron Maiden, rien que ça. Espérons que les problèmes qui ont empêché Spawn ne devenir un hit seront réglés, car le jeu se présente plutôt bien. Rendez-vous dans quelques semaines pour être fixés.

Avec Capcom, on peut être sûr que chaque bonne idée sera réutilisée à l'infini pendant des années (les Rockman, les Street Fighter, les Resident Evil...). Lorsque Power Stone est sorti, c'est carrément un nouveau concept de jeu de baston en 3D qui fut proposé aux possesseurs d'une Dreamcast. L'idée ne fut pas sans suite, puisque Capcom proposa rapidement un Power Stone 2 et Spawn. Rien de bien novateur dans ses deux jeux, qui n'auront finalement eu que le mérite de surfer sur une bonne idée. Comme si cela ne suffisait pas, Capcom a décidé de nous "pondre" un Heavy Metal : Geomatrix, qui reprend exactement le même concept que Spawn : une zone de combat en 3D temps réel et de l'action explosive sans finesse. Si le moteur 3D est toujours aussi bon, malgré quelques problèmes de caméra, l'ensemble demeure sans originalité. Face à des poids lourds comme Soul Calibur et Dead Or Alive 2, il risque de ne pas connaître un grand succès. Dans Heavy Metal : Geomatrix, douze combattants appartenant à trois équipes différentes seront sélectionnables, et l'on pourra (et c'est la seule innovation par rapport à Spawn) jouer à quatre grâce à un écran splitté. Et si vous vous demandez encore le pourquoi d'un tel titre, sachez que cela provient des musiques utilisées par le jeu. Ces dernières, d'après Capcom, seraient composées par de grands groupes de Hard Rock comme Megadeth et Iron Maiden. De quoi faire hurler de rage tous vos voisins dès la première partie. Si les programmeurs semblent avoir mis l'accent sur le mode Multi-joueurs, on espère que le mode Story se révèlera plus intéressant que celui de Spawn, car c'était principalement cette lacune qui avait empêché ce dernier de devenir l'un des indispensables de la console de Sega.

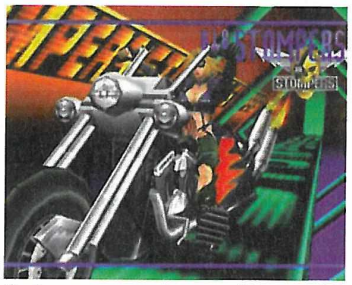
Neo Alex (qui attend toujours les vacances avec impatience)

Les personnages bénéficient de détails graphiques assez nombreux.

Le jeu à deux devrait être très speed.



De loin la visibilité reste excellente.


Et là, vous la sentez l'ambiance "Hard Rock" ?

HOBBY ONE

TOUS LES JEUX ET ACCESSOIRES

MODIFICATIONS ET RÉPARATIONS TOUTES CONSOLES

NEUF & OCCASION

NOUS RÉPARONS ÉGALEMENT LES DÉGÂTS CAUSÉS PAR LES "BIDOUILLEURS" PUCES POUR DC

ATELIER S.A.V / DÉBLOCAGE / DÉZONAGE DVD

CLUB DVD

TOUS LES FILMS EN STOCK

DU LUNDI AU SAMEDI 10H30—19H30 / NON-STOP

VOUS ALLEZ ENFIN ÊTRE TRAITÉS EN "CLIENTS" !

15, BD VOLTAIRE

METRO : OBERKAMPF OU RÉPUBLIQUE

TÉL. : 01 402 11 402

V.P.C. / GROS & DÉTAIL / FAX : 01 402 11 401

Des figures assez classiques.

Différentes épreuves vous seront proposées.

Après le roi du patin, la reine de la trottinette !

Razor freestyle Scooter

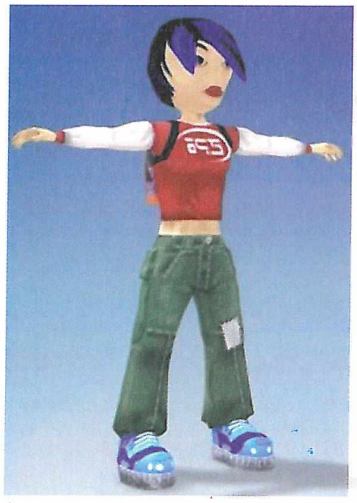
Razor Freestyle Scooter

éditeur : Crave Entertainment - concepteur : nc - date de sortie : été 2001 (us) - genre : sport

Entre Tony Hawk's Pro Skating et Jet Set Radio, on peut dire que la Dreamcast est vraiment gâtée dans le domaine des jeux de sport dits de "jeunes". Pour ne pas rester à la traîne, Crave Entertainment a bien l'intention de se tailler prochainement la part du lion aux États-Unis avec ce Razor Freestyle Scooter. Quant à savoir si la qualité sera au rendez-vous, c'est une autre histoire...

Voilà un grind pour le moins original !

L'éditeur Crave Entertainment est toujours aussi prolifique sur Dreamcast. En attendant la suite de son Ultimate Fighting Championship, il a bien l'intention de nous préparer d'autres titres comme ce Razor Freestyle Scooter. Ce jeu n'est pas totalement inédit, puisqu'il était déjà sorti sur PSOne aux États-Unis. Son succès fut assez important, car nos amis ricains adorent de type de produit (voir l'incroyable succès des deux volets de Tony Hawk's Pro Skating). Crave, pour profiter du succès de Tony Hawk's sur Dreamcast, a donc décidé de sortir son propre titre du genre, la seule différence se situant ici dans l'engin utilisé : la trottinette. Décidément très en vogue, ce curieux objet qui avait déjà fait la joie de nos parents il y a près de trente ans permettra aux plus doués du pad de s'essayer à quelques figures particulièrement originales. Le gameplay n'est pas très compliqué, malgré la possibilité d'enchaîner des figures très nombreuses (45 pour le moment !). Au départ, vous disposerez de trois décors différents. Si vous trouvez que cela fait un peu juste pour ce type de jeu, sachez que vous aurez la possibilité de débloquer six nouveaux décors en réussissant les différents challenges. Visuellement, le style se rapproche plutôt d'un Jet Set Radio, avec un univers plus proche d'un dessin animé que de la réalité. Ce n'est pas en soi une si mauvaise idée. On aura ainsi droit à quelques notes d'humour salvatrices, dans un jeu qui sera de toute façon moins réussi que Tony Hawk's Pro Skating. Pour l'instant, il faut se contenter de ces quelques clichés qui sont, pour une bonne partie d'entre eux, tirés de la version PSOne.


Les personnages sont mignons à souhait.

Les parcours sont pour le moment encore peu nombreux.

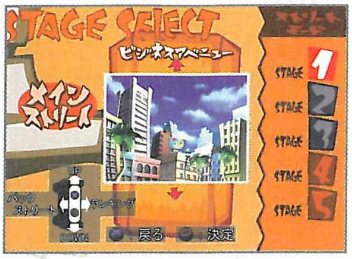
Neo Alex (qui déteste les trottinettes !)

NewsJab

NEWS JAP

À essayer avant d'acheter

Si le dernier jeu de KOEI se targue d'être un ersatz de Jet Set Radio, il faudra revoir la maniabilité de bout en bout, car elle n'est guère au point. Les graphismes sont mignons mais relativement flous, et je n'accroche guère aux personnages et aux différentes figures réalisables. Des photos ? Si vous voulez...



Aux armes, citoyens

La daube de Konami sortie sur Play 2 sous le nom de Reiselied ou Ephemeral Fantasia avait fait un joli bide malgré son enseigne RPG. Pourtant, nous aurons bien droit à une sortie américaine, et sans doute européenne. Mice, le héros, frappe les ennemis avec sa guitare... Décidément, aucun respect de ce superbe instrument de musique ! Évitez-le, contournez-le, bousillez-le, je n'ai que ça comme conseil à vous donner (ndc : en bref, tout ce que fait une jeune fille en te voyant...).

Chacun y va de son plein gré

Vous connaissez la date de sortie de Final Fantasy X au Japon (19 juillet pour les retardataires, les lents du cerveau ou les blonds à casquette SNK). Sachez que si vous le pré-commandez, vous gagnerez ce joli disque collector, qui n'est autre qu'un mini-OST (Oh un Super Tidus - Kyo et ses blagues à deux balles) de ce RPG signé SquareSoft. Sans doute que chaque boutique proposera son petit bonus. J'en profite pour signaler à Claire que c'est la seule image où je trouve notre héros classe. Sinon, il a vraiment une tête de cul (comparé à Yuna). Sur ces belles paroles, je retourne glan... travailler.

Des nouveautés ?

Car c'est bien de proposer une nouvelle version de Onimusha sur X-Box, mais si les changements sont minimes (ce qui serait étrange de la part de Capcom... ironique, moi ?), autant ne pas y prêter attention. Soit, les personnes qui n'y ont pas joué prendront un sacré plaisir à suivre les déambulations de Samanosuke dans le Japon médiéval fantastique (à ne pas confondre avec Beowulf, techno-féodal-futuriste). Mais nous aurions apprécié une meilleure durée de vie et d'autres magies.

Bientôt en arcade

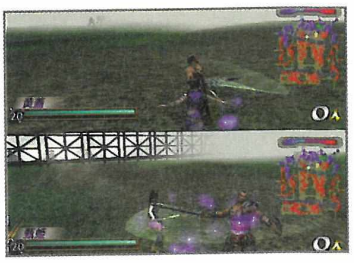
Voici de nouvelles images du très attendu Vampire Nights. Je rappelle que c'est un shoot réalisé par Namco et Sega proche d'un House of the Dead, avec la touche vampirique des plus agréables. Moins de gore, plus de stress, les fans vont adorer. On aurait pu espérer une sortie sur Dreamcast, mais c'est au final sur PlayStation 2 que vous pourrez le découvrir. Un bon moyen pour s'essayer au tout nouveau gun de la firme. Et à quand Time Crisis 24 avec la possibilité de se cacher ? Prions aussi pour qu'ils reprennent le système des mini-jeux dans House 2 qui rajoutaient une bonne dose de durée de vie au jeu.

C'était évident

Devil May Cry, une autre bombe de l'E3, a gagné en finesse. J'avais légèrement peur en y jouant la première fois. Des énigmes sans intérêt puisque le but principal était de tuer tout ce qui bougeait pour gagner des orbs et ouvrir différentes portes. Aujourd'hui, les quelques innovations laissent présager un gros hit prévu dans le courant de l'année. Dante porte une belle cape, il a la possibilité de gagner des coups supplémentaires, les graphismes sont superbes et l'on nous promet beaucoup de surprises. En attendant, voici de nombreuses photos pour mieux l'apprécier.

Les femmes et les enfants d'abord

Je ne sais guère si vous avez eu la chance de découvrir Shin Sangoku Musou sur Play 2 (Dynasty Warriors 2), mais les rares joueurs ont encore du mal à s'en remettre. Pour quelles raisons ? C'est moche, la musique était honteuse et nous avions l'impression à chaque mission de répéter les mêmes actions sans but. Alors quand j'ai eu la chance de m'essayer à cette suite, c'est avec beaucoup d'hésitation que j'ai pris le pad en main. C'est toujours très moche, mais les idées sont bien présentes. On remarque la présence d'un mode Deux joueurs, des éléphants (comme dans Kessen 2) et de nouvelles actions. Pourquoi pas, mais je ne pense guère me le procurer le jour de sa sortie.



SPEED NEWS

Souriez, c'est confirmé

Voici une liste exhaustive des titres à venir sur Dreamcast. La liste est longue et vous devriez encore vous amuser sur de nombreux jeux avant mars 2002. Dommage que Shenmue 2 ne débarque qu'en novembre.

18 Wheeler : American Pro Trucker (Sega) - 23 mai 2001
Alien Front Online w/microphone (Sega) - août 2001
Alone in the Dark : The New Nightmare (Infogrames) - 27 juin 2001
Atari Anniversary Edition - (Hasbro) - 26 juin 2001
Bomberman Online - (Sega) - troisième trimestre 2001
Commandos 2 (Eidos Interactive) - 1er août 2001 (il n'est pas encore annulé)
Conflict Zone (Ubi Soft) - août 2001
Crazy Taxi 2 (Sega) - 30 mai 2001
Dragonriders : Chronicles of Pern (Ubi Soft) - 22 mai 2001
Evil Twin (Ubi Soft) - septembre 2001
Exhibition of Speed (Titus) - 31 mai 2001
Floigan Brothers (Sega) - 5 juin 2001
Guilty Gear X - (Agetec) - août 2001
Heavy Metal : Geomatrix (Capcom) - deuxième trimestre 2001
Heroes of Might and Magic III - (Ubi Soft) - 1er juin 2001
IHRA Drag Racing - (Bethesda Softworks) - deuxième trimestre 2001
Last Blade 2 - (Agetec) - juillet 2001
NBA 2K2 - (Sega) - troisième trimestre 2001
NCAA College Football 2K2 - (Sega) - troisième trimestre 2001
NFL 2K2 - (Sega) - troisième trimestre 2001
NHL 2K2 - (Sega) - troisième trimestre 2001
Ooga Booga - (Sega) - août 2001
Outtrigger - (Sega) - 1er juin 2001
PBA Tour Bowling 2001 - (Bethesda Softworks) - octobre 2001
Propeller Arena Online - (Sega) - août 2001
Phantasy Star Online Version 2 - (Sega) - juillet 2001
Sega Bass Fishing 2 - (Sega) - 21 août 2001
Shenmue II - (Sega) - novembre 2001
Sonic Adventure 2 - (Sega) - 19 juin 2001
Sports Jam - (Agetec) - juin 2001
Stupid Invaders - (Ubi Soft) - 29 mai 2001
Tennis 2K2 - (Sega) - novembre 2001
Toe Jam & Earl III - (Sega) - automne 2001
Toy Racer - (Sega) - deuxième trimestre 2001
Tropico - (Pop Top Software) - automne 2001
Type X : The Spiral Nightmare (Sega) - NC
World Series Baseball 2K2 - (Sega) - août 2001
Worms World Party - (Titus) - 4 juin 2001

Capcom vs SNK 2

Vous vouliez des photos, de nouvelles infos, un verre d'eau et pasmalaudos ?

Dreamcast (jap) - Conception : Capcom - Distribution : Capcom - Nb de joueur(s) : 1 à 2 - Genre : Simu de train - Date de sortie : NC

Yamazaki aura beau frapper de toutes ses forces, rien n'y fera, Ken restera toujours aussi bête. Normal, il sort des produits Capcom...

Un 8 hits combo dans la tête de Bison. ça ne lui fera pas de mal (NDC : 'faudra qu'il m'apprenne pour les fois où Raph m'appelle "Poulette").

Athéna voit tous ses coups prendre de superbes couleurs. L'avantage quand on débarque dans la série des Capcom vs SNK.

Beaucoup de blabla pour rien

Rien à dire, la vieillesse me guette, je délire peu à peu et mes accroches sont de plus en plus nazes. Faut avouer que je me suis fait battre à SoulCalibur par une fille ! Soit, j'avais Voldo, elle avait Lizardman, mais ça marque. Cela m'apprendra à jouer avec ce combattant que je ne connais pas ! Mais nous ne sommes pas là pour parler de ma gentille défaite (celle où j'avais dû jouer avec une main pour ne pas gagner), mais de la prochaine bombe signée Capcom. Pourquoi bombe ? Pour donner envie aux lecteurs de suivre jusqu'à la fin de mon texte. Avouons-le, le premier était décevant. Malgré des effets spéciaux capables de vous allumer une cigarette en moins d'une seconde ou de vous donner envie de faire l'amour à Maïté (pas la femme de Prince, bien entendu), l'animation n'était pas gigantesque, les musiques auraient pu être mieux choisies et mon Kyo avait tout du mauvais combattant par rapport aux héros de Capcom. Les fans SNK

Tiens, une culotte. (NDC : ...?!)

Comme c'est étrange, un héros SNK en train de mettre une dérouillée terrible à un pauvre gars de chez Capcom...

Je mise cent francs sur Ryo. Même si Yun descend plus lentement, ils vont se toucher tous les deux et ce dernier a moins de vie...

Soi-disant que les décors seraient en 3D, j'ai du mal à y croire sur cette photo.

étaient plutôt déçus et nous en faisions rapidement le tour, un manque de technique par rapport à Street Fighter 3 Third Strike se faisant ressentir. D'ailleurs, cela me fait penser qu'il faut que je l'explose à Street pour me venger de ma dernière fausse défaite (quoi, tout le monde se moque de ma vie privée ?). Les combattants étaient nombreux, mais certaines pointures manquaient terriblement. On se souvient en le finissant une première fois des visages de Joe Higashi et Dan. Qui n'avait pas espéré les débloquer en avançant dans le jeu ? Eh bien non, il aura fallu attendre une bonne année avant de les découvrir avec leur nouveau look et nouveaux effets visuels lors des furies. On laissera de côté la version avec les deux persos supplémentaires (les habitués des News Jap' me comprennent très bien) et passons aux choses sérieuses : la véritable identité du Tuco.

Il passe aux choses sérieuses le Jap ?

Vice vs Honda. Ils n'ont toujours pas opté pour la belle Mature.

De nouvelles étapes d'animation, en espérant qu'ils auront pris exemple sur leur bombe Street 3.

Je vous l'expliquais dans mon texte, Athéna reste un personnage irritant avec ses téléportations à deux francs.

Toujours spécialiste en contres, il n'a que ça d'intéressant cet imbécile.

Bien Kyo, évite la boule de ce macaque. Ça c'est la classe d'SNK !

J'arrive, j'arrive. Voilà donc que je découvre Capcom vs SNK 2 tournant sur une borne d'Arcade à l'E3. Un nuage de monde l'entourait - normal, il n'y avait qu'une seule machine sur le stand de Capcom ! Une fois de plus, vous aurez droit à la voix robotisée d'un commentateur aigri vous présentant les différentes options. Beaucoup d'effets partant dans tous les sens, pour simplement afficher les différents combattants. Là, vous aurez le choix entre pas mal de personnages différents. Les anciens sont présents, les cachés sont directement sélectionnables et les nouveaux venus sont aussi disponibles. Pourtant, on remarque de nombreuses cases vides. Aurions-nous droit à d'autres héros qui n'auraient pas été présentés par la firme ? On remarque donc un oubli de flemmardise de la part de notre firme spécialisée dans les repompes à deux francs six sous. Vous aimeriez bien connaître les noms des protagonistes qui vont intégrer la bande des anciens lurons ? Commençons par le superbe Yun. Tout droit sorti des Street Fighter 3, il est le

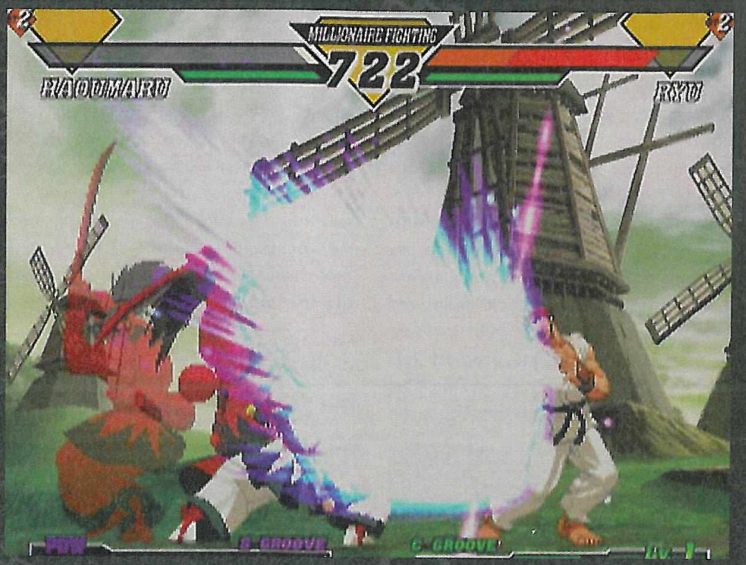
Retrouvez tous les coups de notre samouraï, le visuel en plus.

Todo ne fait que prier bêtement, même en face d'un Guile déchaîné. Il sert à rien ce combattant.

NEWS JAP

New Challenger

Voici donc quatre nouveaux personnages en action, les autres débarqueront peu à peu. Je rappelle qu'ils sont décrits dans mon texte principal, donc je ne vais pas m'amuser à recommencer. Faut dire que nous écrivons beaucoup, même si ça n'a pas l'air comme ça... Vous aurez reconnu la fille de Street premier du nom, Todo l'inutile, Kyosuke le 2be3, et Athéna (la jeune écolière des KOF qui crie plus vite que son ombre). Je vous laisse admirer les quelques clichés.



frère de Yang et arbore la casquette toute laide comme mon cher ami Ben le blond. Ses coups sont rapides, mais il frappe fort et c'est ce qui compte. Haohmaru, le samouraï des salles obscures, le ronin de SNK, le héros des Samouraïs Spirits, reprend du service. Si son artwork le rend à moitié homosexuel (merci Capcom), il reste une grosse pointure qui n'aura rien à envier aux autres. On souhaite la bienvenue à la douce et fragile Athéna. Elle n'a de sacré que son nom (et ses seins...) (ndc : pour la leçon de bonnes manières (cf. la rubrique Internet), eh ben c'est pas gagné...), mais gardera son côté petite peste des King of Fighters avec ses déplacements rapides. Une bonne adversaire pour la petite Mai et la grosse cuissée Chun-Li. Kyosuke, le beau gosse de Rival Schools (Project Justice aussi), l'homme à lunettes, le blond habillé de bland, est présent ; des coups simples, mais on appréciera sa nouvelle maniabilité 2D - faudra s'y habituer. Joe et Dan, les fameux deux persos supplémentaires de l'autre version qu'on oubliera de citer. Mr Todo d'Art of Fighting ; il est moche, il ne sert à rien, mais faudra faire avec. Ils auraient dû proposer sa fille. Maki et Eagle viennent de Street Fighter premier du nom. Pas mal l'idée de revenir aux sources. Rolento, que vous aviez découvert une première fois dans Final Fight puis dans les Street Fighter Alpha. Chang et Choi de King of Fighters. Eh oui, il fallait bien un autre gros avec un boulet. Hibiki Takane nous vient de

Comment a-t-il fait pour toucher Iori aussi facilement ?

Attention, photo commentée à la Neo Alex : "Oh, il va avoir bobo à son pied droit..."

Remarquez que le style graphique a été grandement amélioré.

Les programmeurs ont revu les effets de lumière à la hausse, même si ce n'est pas flagrant sur cette photo. Il fallait bien que j'écrive un truc, non ?

Grosse prise de ninjitsu sur Benimaru. Je n'aimerais pas être à sa place. Qui ne pourra plus pratiquer les exercices quotidiens du soir avec sa copine ? Mais cela ne nous regarde pas...

Délit de sales gueules, qui va gagner ? Todo, car il a une moustache plus fine.

Morrigan n'a rien à faire là. Son style graphique s'intègre mal par rapport aux autres.

Yun et Yang en pleine action. Capcom aurait utilisé la technique des strikers du KOF 99 et 2000 ?

Plusieurs groove au choix : trois pour SNK et trois pour Capcom.

Last Blade 2, un grand jeu qui a perdu dans sa conversion Dreamcast. Et, clou du spectacle, faites la ola chez vous car voici le superbe, le magnifique, le charismatique Rock Howard de Mark of the Wolves. Fils de Geese et élève de Mr Terry Bogard, il fera partie de mon équipe aux côtés de Kyo, Mai et Kim. Merci Capcom pour ce dernier personnage caché.

Et les nouvelles possibilités ?

Une chose à la fois les enfants. En ce qui concerne les options supplémentaires, vous en aurez pour votre attente. Si vous êtes plutôt habitués aux produits Capcomiens, sachez que vous aurez un mode Standard, un mode Alpha avec les protections aériennes, et un mode Street 3 avec apparition des blockings. Si vous préférez au contraire les hits SNK : mode Extra et Advanced tirés des King of Fighters, et le mode de Garou avec la possibilité d'être plus fort pendant une courte jauge. Vous avez du mal à vous en remettre ? Moi aussi, mais une chose est certaine, il semble bien plus abouti que sa première version et ça ne lui fera pas de mal. Les décors de fond seraient en 3D, à l'exemple de ceux du KOF 99 Evolution et de Marvel vs Capcom 2. Au final, que les bastonneurs soient rassurés, car il débarque sur les deux supports : Dreamcast et PlayStation 2. Sur ces belles nouvelles, je vais retourner flâner à l'extérieur de la boîte, car j'ai mérité une clope (j'en connais une qui va définitivement croire que je glande tous les jours...).

Kyo

Nos deux boss en pleine action. Sauf que Geese s'apprête à contrer notre ami Vega.

Athéna prépare sa jolie furie, c'est Ryu qui vient de se faire prendre au piège.

Maki, de Street Fighter 1, ressemble à s'y méprendre à Mai teinte en blonde d'après Ben. Je préfère Mai quand même.

Sans oublier le fabuleux logo du deuxième chapitre, avec son titre à rallonge.

NEWS JAP

Ze Ninja returns

Même si mon titre semble tiré du prochain film de Seagal en duo avec Bigard, soyez heureux de voir les premières photos de Tenchu 3. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup. Si vous trouvez mes textes bidon, il faudra vous plaindre à ma jolie tête de mule qui m'inspire dans le mauvais sens du terme. Il est prévu sur Play 2...

Les petits malins

Sega a profité de notre voyage à l'E3 pour ouvrir son salon privé au Japon. Vous pouviez y découvrir des monstres, à l'exemple de Virtua Fighter 4 jouable. Voici deux petites images de Wave Runner, le concurrent direct de Wave Race, sauf qu'il est d'abord prévu pour le marché de l'Arcade.

Ne cherchez pas de faille

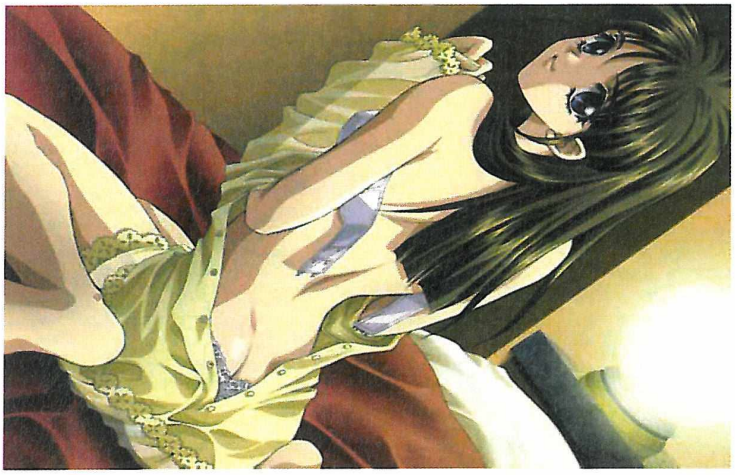
Si les premières photos de Final Fantasy pouvaient inquiéter les joueurs (surtout pendant les phases de combat), la version que j'ai découverte en débarquant à Los Angeles était magique. Scintillement sur PS2 ? Qu'est-ce que c'est ? Tout est lisse, le flou se voit à peine (90 % de moins qu'un Bouncer par exemple) et les invocations sont terribles. Je ne vous parle même pas des furies. En vrac, voici un maximum de photos...

Frustration du mois

Ce titre changera des notations of ze month, n'est-ce pas ? Bref, peu de tests ce mois-ci, au Japon comme dans Dreamzone, donc vous ne serez pas gâtés. Mais la jeune et frêle jeune fille est là, et c'est ce qui compte. J'en profite pour faire de la pub pour un futur magazine basé sur du hentaï, en coopération avec mon copain Ben (non, nous n'avons pas joué dans le 8ème Jour...), alors si vous aimez ce style de dessin, imaginez 64 pages bourrées à craquer ! Je vous tiendrai au courant un mois avant sa sortie, bande de vicelards.

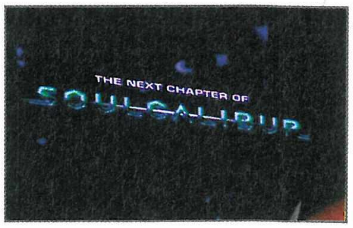
Bounty Hunter Sarah : 7, 8, 7

C'est tout ? Bah oui, que voulez-vous que je vous dise !



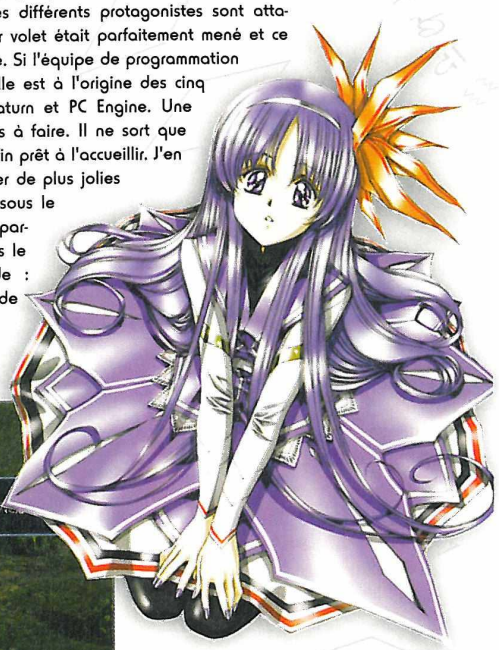
The Legend Will Never Ever Die

Soul Edge, SoulCalibur, bientôt Soul Moumoute, nous sommes aux anges ? Malgré la pauvreté des images fournies par Namco, cela suffit à remonter le moral des troupes. Vous savez qu'il ne sortira pas sur Dreamcast, mais vous n'hésiterez pas à acheter le support sur lequel il tournera, car nous sommes dépendants de cette splendide drogue. Retour de Mitsurugi et de Xianghua. Quant aux autres, mystère et patte de lama.



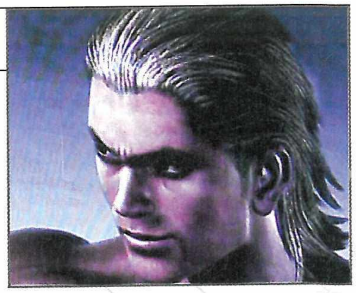
La star débarque

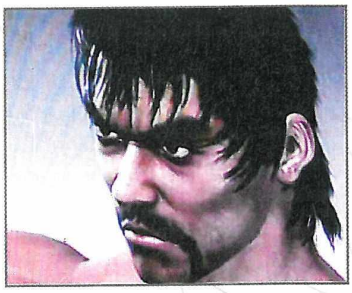
Développé par Career Soft, Growlanser 2 est la suite logique de Growlanser (nonnnnnnn !). Des héros designés par le grand Satoshi Urushihara, un style graphique mignon mais loin d'être révolutionnaire, une musique potable mais sans atteindre des sommets symphoniques et pourtant, j'en suis fan. Les différents protagonistes sont attachants, le scénario du premier volet était parfaitement mené et ce dernier était bourré de charme. Si l'équipe de programmation ne vous dit rien, sachez qu'elle est à l'origine des cinq Langrisser sur PlayStation, Saturn et PC Engine. Une réputation qui n'est donc plus à faire. Il ne sort que cet été et déjà, mon pad est fin prêt à l'accueillir. J'en profite donc pour vous montrer de plus jolies photos. Ces vacances seront sous le signe du RPG, alors pourquoi partir au bord de la mer, je vous le demande ? (ndc : je t'aide : belles jeunes filles en maillot de bain et court-vêtues...)

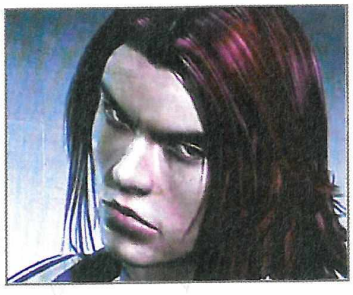


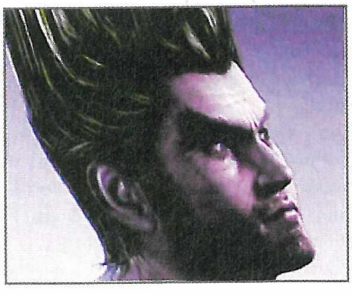
Here comes a new challenger

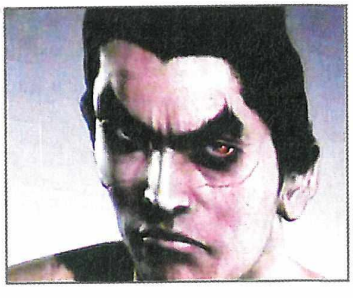
Ça pète d'écrire des titres en anglais, non ? Vous vous en foutez de ce que je raconte ? Ok, pour la peine, je vais écrire un texte entier sur Britney Spears (je sens que je vais retourner me coucher). Ils sont laids, petits et sans charisme, ce sont les nouveaux combattants du quatrième Tekken. Marre de voir Paul prendre des rides, de vérifier la dentition de Xiaoyu et de voir le peu de classe de Hwoarang sur ces quelques artworks ? À voir, au moins il sort bientôt. Remarquez la pauvre tête du nouveau perso, on dirait Tuco avec des cheveux.











SPEED NEWS

Merci qui, merci Sony !

La daube de Boku to Maoh sortira d'ici peu en version américaine, sous le nom de Okage. Jouable à l'E3, ce n'est pas pour autant qu'il attira les foules. Quelques Asiatiques se sont tout de même arrêtés devant les bornes pour s'amuser trois secondes.

Après Koudelka

Aruze prévoit de sortir Shadow Hearts pour le 28 juin au Japon, et sur PlayStation 2 bien évidemment. Quel format ? DVD, quelle question !

Bonne initiative

SquareSoft a abandonné le projet de sortir deux versions de son Final Fantasy X. Au final, vous aurez une seule version incluant le jeu plus un second DVD, bourré de bonus en tout genre : interview, trailer du film et des futurs jeux SquareSoft sur Play 2, etc...

Pourquoi tant de haine

Le jeu que tout le monde attend, Shenmue 2, est terminé. En ce moment, il se trouve au service débuggage pour une dernière vérification. Alors pourquoi une sortie en novembre ?!

Arnaque, je vous aime

N'ayant pas fait assez d'argent avec le Code Veronica X de la PlayStation 2, Capcom se décide à le sortir pour le mois de septembre aux States. Bien entendu, ils auront droit à leur Devil May Cry, qui lui est prévu pour le mois de novembre.

Une bombe inattendue

Navré de manquer de place, je vous montrerai de belles photos dès le prochain numéro de Dreamzone. De quoi il parle ce con ? Tout simplement de Maximo de Capcom. Imaginez Gouls N' Ghost en 3D. Votre héros ne porte pas la moustache, mais les deux produits sont très proches.

X-Box, Dreamcast et...

... Play 2. La collection des 2K signée Sega Sports débarquera sur la console de Sony. Tant mieux pour eux, car EA Sports commençait sérieusement à me bourrer le système avec ses suites sans saveur.

Une date définitive ?

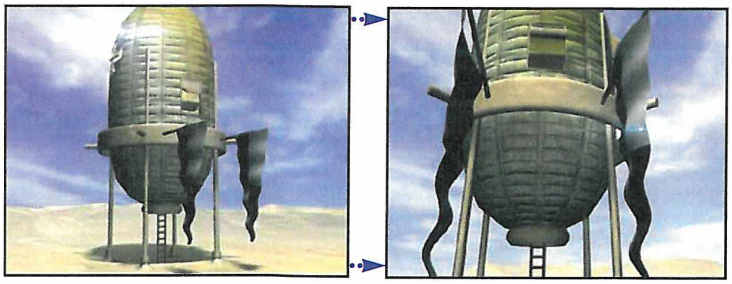
Venant de Nintendo, rien n'est à prendre à la lettre. Combien de fois avons-nous vu la N64 se faire repousser à une date ultérieure ? Pour le moment, la GameCube est annoncée pour le 5 novembre aux États-Unis (trois jours après la X-Box) et au début 2002 en Europe. Les premiers titres disponibles ? Luigi's Mansion, Smash Brothers Melee, Starfox Adventures, Wave Race Blue Storm et NBA Courtside 2001 (et Star Wars ?).

Kyskrew

Embusquée sous le feu des mitrailles américaines et japonaises, la France n'a pris que trop rarement les armes sur le champ de bataille vidéoludique. Sur le terrain de l'aventure, Dark Works et In Utero, nos deux généraux en chef, ripostent : notre bannière regagne sa dignité, c'est la Silver Star qui les attend. Sur le front RPGien malheureusement, l'offensive est d'autant plus vive que nous n'avions personne pour défendre nos lignes. Et voilà désormais qu'un petit groupe de militants patriotiques et volontaires s'attaque au morceau : Dragonydre, c'est aujourd'hui une vingtaine de passionnés (contre six seulement en octobre dernier) réunis sous le nom de Kyskrew, un projet audacieux de conception RPG française. Originaire des quatre coins du pays, mais unifiée via un serveur chat privé, l'équipe prépare aujourd'hui les hostilités en projetant de commercialiser son produit gratuitement et exclusivement sur Dream, dès la fin de l'année et en programmant de nous en délivrer une démo jouable pour le prochain mois. Lumière sur ce nouveau Cheval de Troyes...

Développeur :	Dragonydre
Genre :	RPG
Sortie prévue :	fin 2001

UN DERNIER DÉCOR QUI VIENT DE NOUS PARVENIR, ET PAS DES MOINS BEAUX...



L'IMAGINAIRE AU RENDEZ-VOUS...

Comme dans tout bon jeu de rôle qui se respecte, création d'un univers structuré et scénario dûment imaginé sont des atours que l'on ne peut négliger. Nous voilà donc revenus à l'aube des temps, tandis que se prépare l'éternelle lutte du Bien contre le Mal, celle opposant la Déesse de Création et d'Amour, Eloïnia, au Dieu de la Haine, Gainer, dans l'espoir de savoir à qui reviendra le pouvoir d'ériger le nouveau monde. Au sortir d'un combat acharné, l'esprit du vindicatif Gainer se vit scellé à jamais sous l'action de 4 Archanges désignés. Du moins le fut-il en partie, puisqu'un pan réchappé de son âme parvint à rejoindre le corps d'un humain dans l'attente de regagner ses pouvoirs d'antan. 2000 ans doivent chaque fois s'écouler avant qu'il ne puisse tenter de se libérer de son enveloppe charnelle. C'est dans la crainte donc de voir la planète naissante de Farnel réduite à néant par la vengeance du Mal qu'Eloïnia unit à l'autre pan d'esprit de Gainer la puissance des quatre Archanges sous une seule et même épée. Qui, finalement, de la réincarnation du vil ou du héros désigné par le Bien trouvera chaque 2000 ans passés l'arme fatidique responsable de l'avenir de la planète ?

1461, cinq générations de héros ont passé et voilà qu'il semble que le nouvel élu soit apparu cette fois-ci cinq cents ans trop tôt... Qu'est-il donc arrivé au sceau d'Eloïnia ?...

Vous voilà intégré dans le corps du jeune et noble prochain héritier du Duché de Yarnel : Kyle. Tandis que les conflits territoriaux sévissent sur ce continent du Milieu (qui dirige par divers traités les quatre autres royautés de la planète), le jeune rebelle que vous êtes rage d'avoir été contraint par son père de s'engager dans l'école militaire de Tyrel, où il apprendra cependant à manier l'épée avec dextérité. Vous en êtes là, et il n'est nul besoin de vous en dire plus vis-à-vis des futures interactions, qui joindront le parcours hasardeux de votre perso (encore ignorant de sa destinée) à la quête héroïque du sauvetage de la planète...

D'un point de vue conceptuel, Dragonydre a choisi de miser sur un partage largement inspiré Final Fantasy, et dans une moindre mesure de quelques phases à la Dark Cloud ou Zelda. Autrement dit, attendez-vous en premier lieu à un univers tout

DE JOLIES NUANCES DE COULEURS ET DE LUMIÈRES POUR COMMENCER.

PREMIERS DÉCORS

PAS ENCORE FINALISÉS, CES PREMIERS DÉCORS LAISSENT ENTREVOIR POUR L'HEURE UNE INSPIRATION RELATIVEMENT PC, STYLÉE MÉDIÉVALE, QUI NE SERA PAS SANS DÉPLAIRE À CERTAINS. LE RESPONSABLE DU PROJET NOUS PROMET UN RELISSAGE DES CONTOURS GRÂCE AUX CAPACITÉS DE LA DREAM. AUSSI DEVRIONS-NOUS NOUS ATTENDRE À DES GRAPHISMES CERTES EN PRÉCALCULÉ, MAIS RELATIVEMENT JOLIS. À NOTER ÉGALEMENT LA VOLONTÉ DES PROGRAMMEURS D'ANIMER CERTAINS ÉLÉMENTS DU PAYSAGE POUR LEUR DONNER UN PEU DE VIE ET DE LEUR ATTRIBUER UNE INTERACTIVITÉ RELATIVEMENT IMPORTANTE...

LÀ, IL N'Y A PAS À DIRE, C'EST TOUT DE MÊME RELATIVEMENT BEAU...

PREMIÈRE PHASE CINÉMATIQUE ?

en précalculé agrémenté de petites animations dans les décors, comme le ressac de l'eau par exemple, d'effets de lumière et de personnages modélisés en 3D : ça, c'est pour la partie FF. Ensuite, il a semble-t-il été décidé qu'aucun système de combat aléatoire ne soit adopté, et que l'on affronte ses divers opposants en temps réel style action / RPG. Seuls les combats contre les boss vous demanderont davantage de stratégie, puisque gérés au tour par tour. Pour ce qui est de l'interface du jeu, il semble que le vieux concept des XP à gagner soit mis à contribution, et que classes sociales et profils de carrière (chevalier, magicien, voleur...) soient respectés tout au long du jeu. Quelques originalités ont d'ores et déjà été mises à nu concernant la gestion d'une horloge diurne / nocturne, ou encore la mise en avant d'une interactivité constante avec les décors... Et c'est de cela dont on attend le plus... Voilà donc un premier aperçu de ce que nous réserve globalement l'équipe de Dragonydre. Un RPG qu'on espère pouvoir mettre à l'épreuve très prochainement dans nos pages...

Titia

VOICI LE SCILKO, UNE CRÉATURE QUE VOUS RENCONTREREZ SOUVENT EN MEUTE ET QU'ON NE QUALIFIERA PAS D'AMICALE...

JOUER DE NUIT COMME DE JOUR...

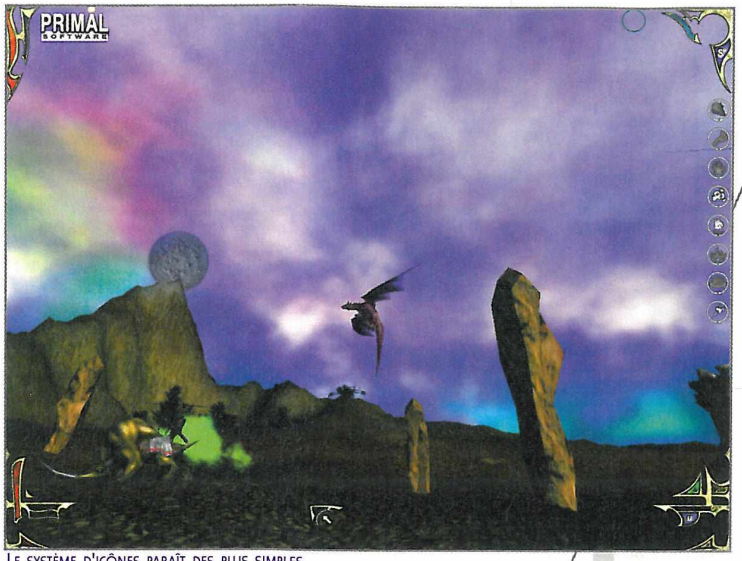
PLAN EN PLONGÉE POUR EFFET DE PLUIE...

LA CARTE DE VOTRE PLANÈTE EN PÉRIL.

TRAVELLING

The I Of T

Qu'il est fort ce Kyo ! Cette année, il a décidé de partir à l'E3 en laissant votre serviteur au repos (adieu les p'tites Pom-Pom Girls des Lakers de Los Angeles !). Mais au lieu de ramener les previews de dizaines de jeux comme je l'avais fait l'année dernière, il a choisi de visiter les lieux Underground de ce gigantesque salon. C'est là qu'il se retrouva nez à nez avec de curieux programmeurs russes (il est vraiment doué ce Kyo !). Malgré un problème de langage évident, notre Zaza RPG, n'écoutant que la puissance de ses deux misérables neurones, put mettre la main sur un press-kit de leur jeu, The I Of The Dragon...



LE SYSTÈME D'ICÔNES PARAÎT DES PLUS SIMPLES.

SUR CONSOLE, LA SOURIS SERA CERTAINEMENT INDISPENSABLE.

CERTAINS DÉCORS SONT ENCORE UN PEU DÉPOUILLÉS.

Je sais, dit comme ça, ça ressemble plus aux aventures de Kyo au pays des Soviets qu'à la description professionnelle du salon de l'E3. Et là, je passe sous silence le moment douloureux où nos amis programmeurs russes, prenant notre Zaza RPG pour une pulpeuse française (avec la queue de cheval, l'effet est trompeur), décidèrent de l'initier à une danse typique de leur pays, la gigue du tire-bouchon... Voilà qui devrait améliorer sensiblement les rapports franco-russes et leur apporter une dimension fraternelle des plus... hum... vigoureuses ! Décidément, c'est chaud à Los Angeles, très chaud ! Mais bon, revenons-en au titre développé par Primal Software, une compagnie fondée en 1996 à Moscou. Ce n'est en fait que depuis cette année que Primal Software a décidé de concentrer ses efforts sur la conception de jeux vidéo sur PC. Ils espèrent bien, avec ce premier jeu d'action, toucher un public plus large en l'adaptant sur d'autres supports, comme la PlayStation 2 et la Dreamcast. Pour tenter d'en savoir plus sur The I Of The Dragon, Zaza RPG n'a pas hésité à payer de sa personne (âmes sensibles s'abstenir !) et récupérer un maximum d'informations. Le jeu prend donc place sur une île paradisiaque, un havre de paix pour toute une population qui vivait jusqu'à aujourd'hui en harmonie avec la nature. Mais le mal n'est jamais très éloigné du bien, et lorsque des hordes de monstres malfaisants s'abattirent sur ce royaume enchanteur, même les pouvoirs magiques des Anciens ne parvinrent pas à repousser l'inévitable, la colonisation... Heureusement, les Anciens mirent au point une formule magique capable de créer une créature légendaire, seule capable de vaincre les forces des Ténèbres : un Dragon. Pourquoi un dragon ? Sans doute parce que son corps massif peut résister à tout, que ses ailes lui permettent de se déplacer à grande vitesse et qu'il est capable d'infliger de lourds dégâts à l'ennemi grâce à son souffle enflammé. Évidemment, ce dragon, ce sera vous ! Une grande aventure commencera alors, une aventure au cours de laquelle vous devrez accomplir votre destinée en unissant tous les peuples de l'île et en repoussant les monstres par-delà les océans.

Cette terre mystique peuplée de créatures magiques sera donc votre terrain de jeu.

C'EST UNE VÉRITABLE BATAILLE RANGÉE.

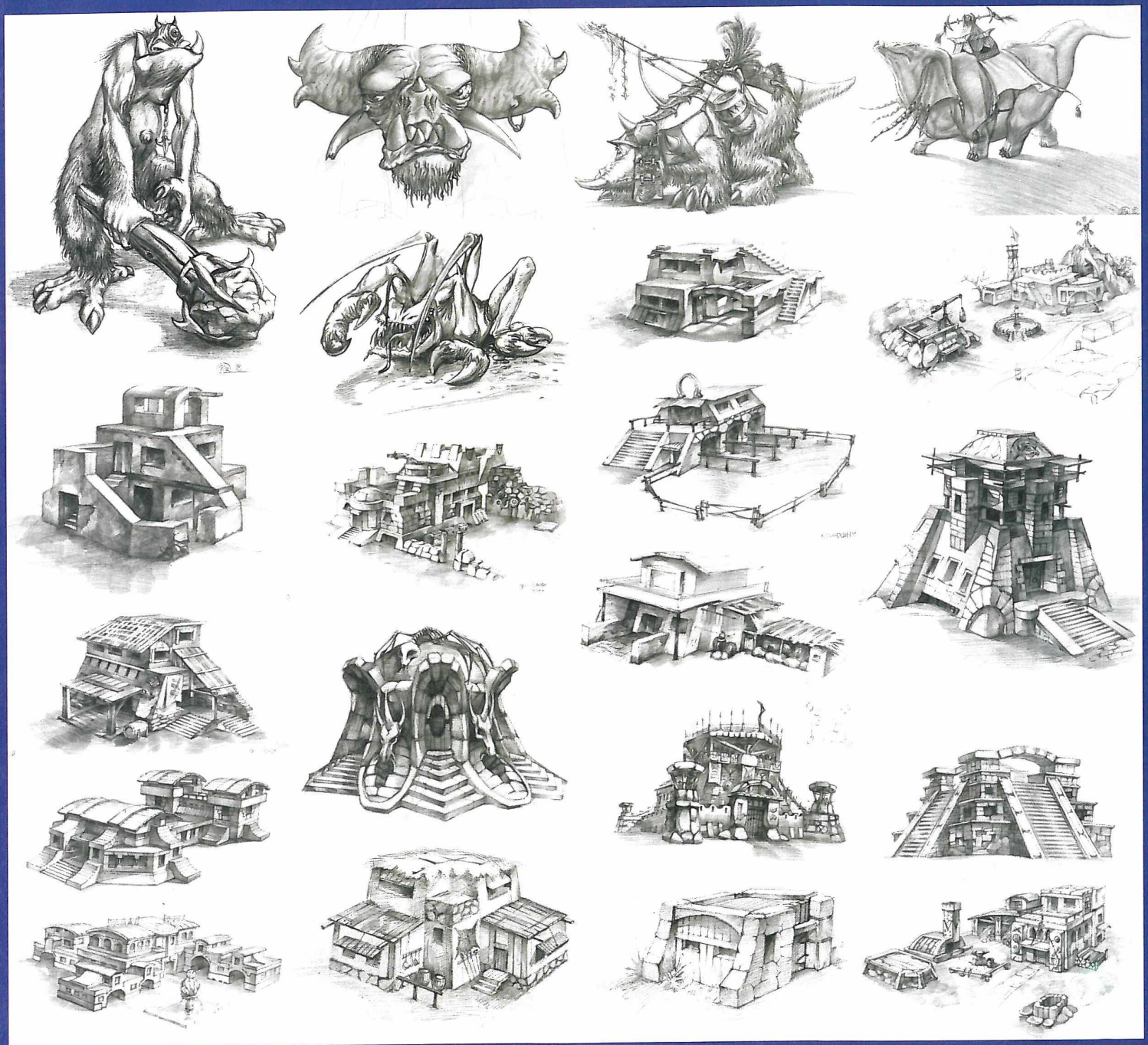
UNE PHOTO DIGNE DU VOL DU DRAGON DE ANNE MCCAFFREY.

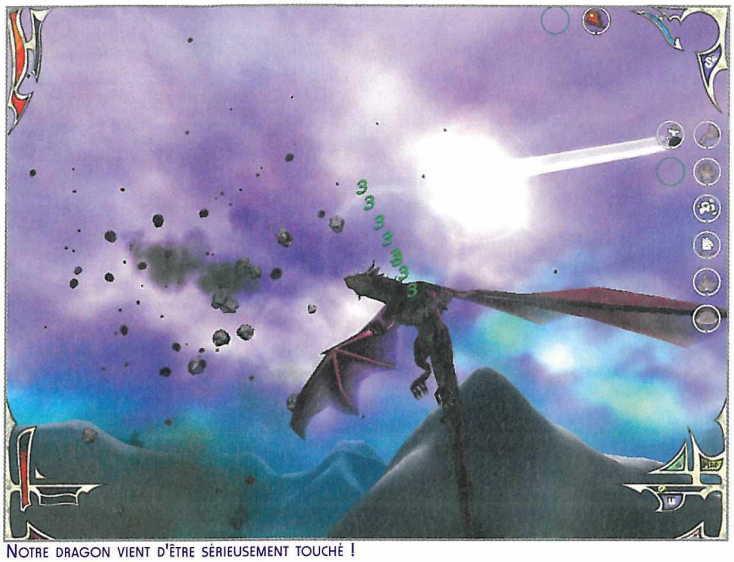
Conception :	Primal Software
Distribution :	On ne sait pas
Genre :	action/aventure
Sortie prévue :	fin 2001

Le Dragon

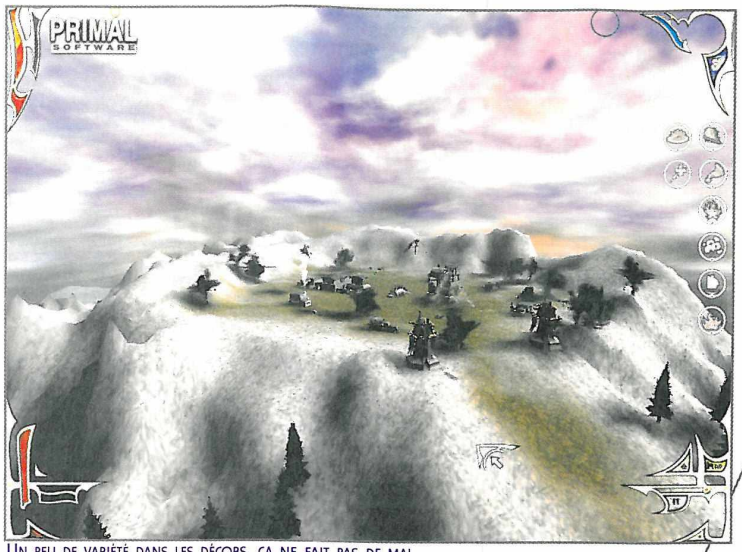
Pour de l'art, c'est de l'art...

Ces quelques croquis vous démontrent le sérieux de ce projet russe (oui, je sais, ça fait peur !) qui traite de l'Heroic-Fantasy avec un respect qui forcera l'admiration des fans de Michael Moorcock et autre Robert E. Howard. Ses designs sont superbes, et on a vraiment hâte de voir ce que tout cela pourra donner une fois en 3D.





Notre dragon vient d'être sérieusement touché !



Un peu de variété dans les décors, ça ne fait pas de mal.

Tel un cow-boy, notre dragon s'en va au soleil couchant...

Un plan magnifique de nuit, avec vol de dragon sur fond de Lune.

L'avantage, par rapport à la majorité des jeux d'action se situant dans un univers d'Heroic-Fantasy, c'est que vous n'incarnerez pas un bête magicien ou un guerrier mou du cerveau. Non, vous serez un Dragon ! D'ailleurs, on vous donnera même l'opportunité de choisir votre corps parmi trois dragons aux caractéristiques et pouvoirs différents. À partir de ce choix, vous pourrez explorer différentes écoles de magie au cours de l'aventure : la magie de l'air, celle du feu ou celle de la terre. Dès lors, les sorts comme le missile magique, l'explosion volcanique ou le tremblement de terre n'auront plus de secrets. Plus fort, vous aurez la possibilité de séparer temporairement votre esprit de ce corps massif et puissant pour prendre possession de celui d'autres créatures, comme des monstres ou des humains. Vous aurez bien besoin de toutes ces aptitudes pour explorer les 30 territoires que forme cette île, et détruire les 40 espèces de monstres redoutables qui veulent la conquérir. Le moteur de jeu étant en 3D temps réel, l'action est omniprésente, pour le plus grand plaisir des yeux, qui profiteront de graphismes chatoyants et d'animations stupéfiantes de fluidité. Si avec tout ça vous n'avez pas envie de découvrir plus en profondeur (oh, désolé mon petit Kyo, le terme est peut-être mal choisi !) cet I Of The Dragon, j'y perds mon latin !

Neo Alex (qui regrette vraiment de ne pas être allé à l'E3 !)

Une attaque de village se prépare...

Là, pas grand-chose à dire !

C'est beau !

Ces quelques images ne manqueront certainement pas de vous impressionner (enfin, si vous n'avez pas vu celles de Star Wars : Rogue Squadron II sur GameCube !). La 3D est riche en couleurs et devrait pouvoir ridiculiser sans problème un titre concurrent comme Dragon Riders. Comme vous pouvez le constater, le jeu gère un système de jour/nuit des plus agréables à l'œil. Maintenant, reste à voir tourner une petite preview pour savoir si le fond est à la hauteur de la forme.

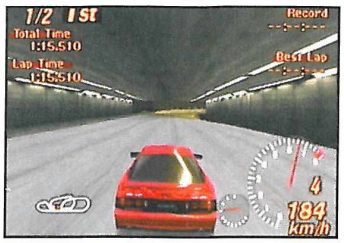
DOSSIER

Avec le Bleem!
jouez à GT2
Sur Dreamcast.
Alex le fait,
pourquoi pas
vous ?

© Attention, l'abus du Bleem! peut être bon pour vous !
Ministère de la Santé Raphique.

DOSSIER

BLEEM !



DANS LES TUNNELS, TOUT LE TRAVAIL EFFECTUÉ SUR LES BRUITAGES SE FAIT SENTIR.

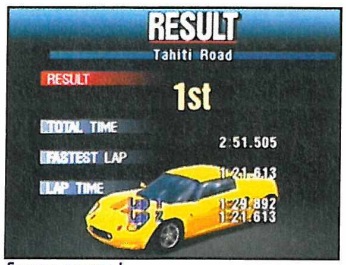
PAS FACILE DE SE GLISSER DANS LA MEUTE !

LA VUE INTERNE EST TOUJOURS LA MEILLEURE (N'EST-CE PAS TUCO ?).

Le Bleem ! Gran Turismo 2

Fiche technique
Editeur : Bleem !
Concepteur : BleemFrance
Type : emulateur PSX
Sortie prévue : Dispo

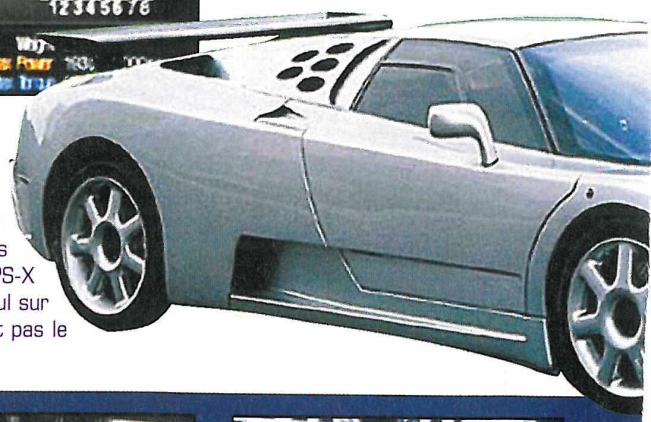
HEUREUX DE CONSTATER QUE L'ENSEMBLE DU JEU NE LAISSE PLUS APPARAÎTRE TOUS CES IMMONDES TAS DE PIXELS.



ENCORE PREMIER !

TOUJOURS DANS CE MODE ARCADE, VOUS AUREZ ACCÈS DIRECTEMENT À UNE BELLE PANOPLIE DE BOLIDES.

LE MODE ARCADE EST L'IDÉAL POUR SE FAIRE UNE PETITE IDÉE DU JEU SANS SE LANCER DANS LA COMPLEXITÉ D'UNE SIMULATION AUSSI POINTUE.



Et voilà, le Bleem ! de la Dreamcast débarque enfin, après un an d'attente (il était présenté en exclusivité lors de l'E3 2000) ! Mieux vaut tard que jamais ! Pourtant, les dernières nouvelles n'étaient pas très encourageantes. À la place de la centaine de jeux PS-X émulés, le Bleem ! ne pourra en faire tourner qu'un seul sur votre Dreamcast. Fort heureusement, ce dernier n'est pas le premier venu...

Et La Concurrence ?

Oui, je sais, c'est une habitude chez moi que d'ajouter ce petit thème à chacun de mes textes. Mais bon, rien de telle qu'une petite comparaison objective pour rassurer les joueurs. Incontestablement, la plus belle simulation de la Dreamcast, c'est F-355 Challenge. Les graphismes y sont hallucinants. Pour le fun, c'est du côté des 24 Heures du Mans qu'il faut voir. Le titre d'Infogrames possède une prise en main capable de s'adapter au niveau de n'importe quel joueur. Pour sa part, Gran Turismo est tout simplement la meilleure simulation de courses sur Dreamcast. Pas la plus belle, pas la plus fun, mais la meilleure, tout simplement.

Là, ça part en couille ! Ah, ces satanées simulations !

Eh non, vous ne rêvez pas, c'est bien Gran Turismo 2, une des légendes de la PlayStation, qui débarque sur la dernière (hélas !) console de Sega. L'occasion unique pour les Segamaniaques de découvrir toutes ses qualités et de mettre la main sur la meilleure simulation de courses actuelle, avec Gran Turismo 3 sur PlayStation 2.

Pourquoi tant de haine ?

Évidemment, l'arrivée du seul Bleem ! Gran Turismo 2 ne se fera certainement pas sans grincements de dents. En effet, n'oublions pas que l'on nous promettait un programme capable de lire une centaine de jeux PlayStation en les améliorant. C'est vrai que 100 contre 1, cela peut paraître injuste. Pourtant, l'explication fournie par les dirigeants de chez Bleem ! n'est pas dénuée de bon sens. Selon leurs propres aveux, le programme était parfait pour permettre aux possesseurs d'une Dreamcast de jouer à des jeux PlayStation... Mais sans amélioration ! Il faut savoir que pour émuler un jeu PS-X sur PC comme le fait actuellement le Bleemcast !, il faut que l'utilisateur configure chaque jeu. Et encore, il n'obtiendra même pas un résultat aussi exceptionnel. Le but était donc de pouvoir proposer un jeu émulé qualitativement aussi réussi qu'une nouveauté Dreamcast, avec le même degré de finition. C'est dans cette optique que le jeu supporte sans problème l'utilisation des pads Dreamcast, du Puru Puru Pack (pour les vibrations) et d'autres accessoires comme le VGA Box ou le volant Dreamcast. Les plus malins pourront même faire comme moi et acheter un petit appareil du type DC Converter permettant d'utiliser la Dual Shock de la PlayStation sur une Dreamcast. Et si le fait qu'il faille acheter un Bleem ! pour chaque jeu PS-X émulé vous ennuie, jetez donc un coup d'œil sur le site Internet «www.bleemfrance.com», vous en prendrez plein les mirettes grâce une magnifique photo de Final Fantasy IX. En cliquant dessus, vous pourrez observer les différences avec la version PS-X. On est en droit de penser que ce dernier deviendra à l'aide du Bleem ! le plus beau RPG de la Dreamcast. Quand on sait que ce petit programme ne coûte que 99 frs...

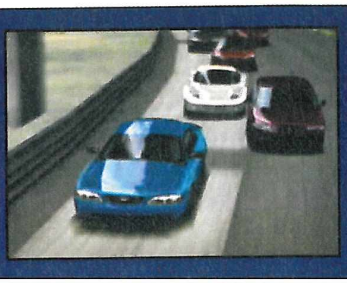
Bugs Bleem!

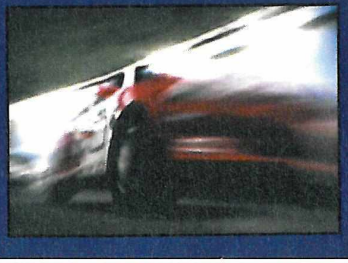
Le Bleem ! provoque, malgré ses nombreuses qualités, quelques bugs non-négligeables :

1- Il vous sera impossible de compléter le jeu à 100 %
2- Lorsque vous faites laver votre voiture, le prix n'est pas correct
3- Parfois, après un Test Machine, les voitures du garage sont effacées
4- Quelques titres ou mots des différents menus peuvent parfois disparaître

Vous trouverez certainement quelques autres bugs à l'usage, mais cela n'enlève rien à l'intérêt d'un tel produit.

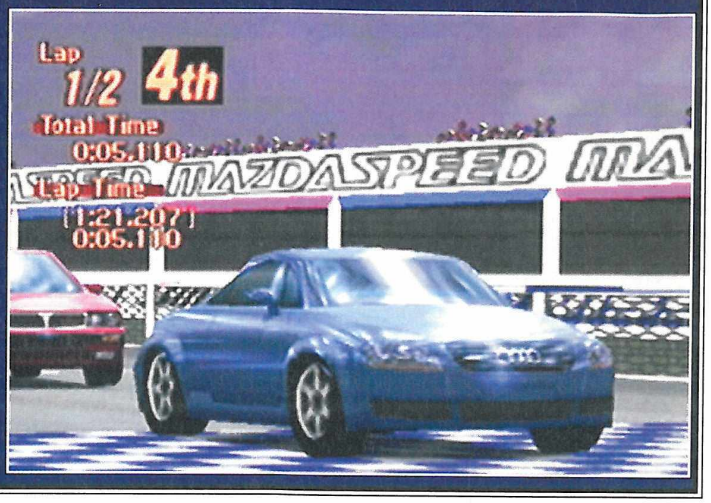
Les circuits sont peu nombreux.





Les Meilleurs replays

Tous les possesseurs d'une PlayStation vous le diront, l'un des plus gros atouts des Gran Turismo, ce sont les replays. À chaque fin de course, vous pourrez assister, médusés, à l'intégralité du parcours que vous venez d'effectuer. Le tout utilisant des caméras toujours bien placées qui donnent véritablement l'impression d'assister à une retransmission télévisée. C'est d'ailleurs dans ces moments-là qu'on apprécie véritablement le Bleem !, puisqu'il magnifie ces derniers à un tel point que les voitures nous apparaissent alors encore plus belles que dans des titres comme Sega GT ou Vanishing Point (et pas loin d'un 24 Heures du Mans). Décidément, ce Bleem !, c'est d'la bombe bébé !

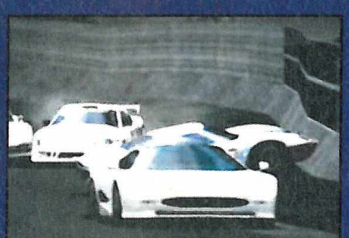


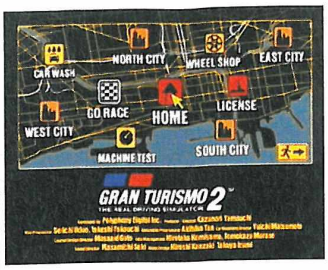
De la Variété

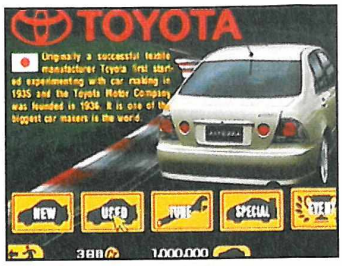
C'est vrai, Gran Turismo manque de circuits. Pourtant, la variété de ces derniers ne laisse aucun goût amer à ceux qui s'y sont essayés. Chaque circuit possède ses courbes, ses chicanes, ses virages vicieux... Bref, son ambiance ! À chaque partie, on essaye de trouver une nouvelle trajectoire qui nous permettra de grignoter quelques précieuses secondes, enrichissant encore un titre qui, pourtant, est déjà suffisamment long comme ça. C'est d'autant plus agréable ici que l'utilisation du Bleem ! nous permet d'apprécier un peu plus l'aspect graphique de chaque tracé.

Bon, d'accord, mais ça donne quoi au juste ?

C'est FABULEUX ! Il n'y a pas d'autre mot pour qualifier l'impression qu'un ancien possesseur de PlayStation peut avoir en regardant tourner Gran Turismo 2 sur Dreamcast. Avec le Bleem !, ce grand jeu se dote d'une résolution en 640x480 (le double d'une PSOne ou d'une Play 2 pour le même jeu) et d'un anti-aliasing qui élimine tous les gros tas de pixels qui avaient rendu Gran Turismo 2 moins beau que son aîné. Pour obtenir un tel résultat, c'est très simple. Il faut : un Bleem ! Gran Turismo 2, un exemplaire de Gran Turismo 2 (quel que soit son pays d'origine) et une Dreamcast. Vous mettez votre Bleem ! dans la Dreamcast, vous attendez la fin d'un petit chargement, et vous mettez votre exemplaire de Gran Turismo 2. Ensuite, il ne reste plus qu'à appuyer sur START pour assister à un miracle, un jeu PlayStation tournant sur Dreamcast. Malheureusement, ce miracle n'est pas sans conséquences. En effet, et parce qu'on ne peut pas mélanger des données aussi différentes que celles d'un jeu PS-X et d'un jeu Dreamcast, il vous faudra un VM vierge pour vos sauvegardes de Gran Turismo 2. Pas grave, dites-vous que ce même VM vous servira à sauvegarder tous vos pro-







Le Mode Simulation

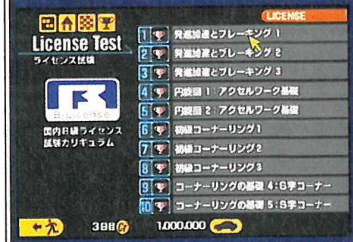
Les néophytes découvriront en achetant Gran Turismo 2 (là, je parle du jeu, pas du Bleem !) que la boîte contient deux CD. Le premier est consacré au mode Arcade, idéal pour découvrir le jeu. Le second, beaucoup plus complet, met l'accent sur la simulation. Ici, vous devrez commencer par passer divers permis, des épreuves chronométrées à la difficulté variable et aux voitures imposées. Ensuite, vous devrez utiliser l'argent dont vous disposez pour acheter une voiture d'occasion dans l'une des nombreuses marques disponibles (Nissan, Mazda, Toyota...). Après, il faudra gagner toutes les compétitions, en boostant chaque bolide acheté et en respectant bien les critères de puissance de chaque compétition. De la folie !

chains jeux PS-X tournant grâce au Bleem !. Pour en revenir aux spécificités de cet astucieux programme, il convient de ne pas oublier qu'il filtre aussi les textures, rendant enfin possible la lecture de chaque signe à l'écran (ex : des panneaux publicitaires se trouvant à bonne distance). Terminons en précisant que Bleem ! ajoute aussi quelques petits effets visuels sur certains éléments du jeu, comme la carrosserie bien brillante des voitures. Vraiment impressionnant...

Et Gran Turismo 2 ?

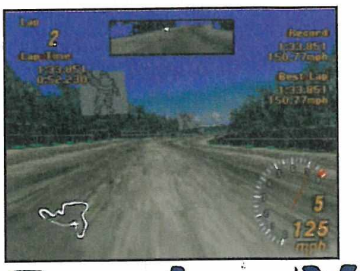
Ce titre réalisé par les développeurs du sympathique Motortoon GP 2 et du spectaculaire Omega Boost (que l'on espère voir débarquer un jour sous Bleem !) est une simulation de courses. Comprenez ici qu'il ne s'adresse pas aux fanatiques de la série des Ridge Racer ou à ceux qui préfèrent Sega Gt à F-355 Challenge. La conduite pourra vous paraître pointue, mais avec un minimum d'efforts, vous découvrirez un titre anthologique capable de procurer des sensations de conduite uniques. Et encore, là je parle de fun. Pour l'intérêt, on touche presque à la perfection. Avec ses différents modes de jeu, Gran Turismo 2 possède la durée d'un grand RPG comme Final Fantasy IX (ah, c'est le prochain sur la liste !). Vous n'êtes pas près d'en faire le tour. Pourtant, il manquait quelque chose à ce titre pour contenter tous les joueurs à l'époque de sa sortie : la beauté. Gravement pixellisé, atteint d'un furieux clipping et d'une fâcheuse tendance aux ralentissements, il donnait l'impression d'un produit à la finition douteuse. Aujourd'hui, grâce au Bleem !, le voici réhabilité, le voici redevenu l'un des plus grands jeux de tous les temps...

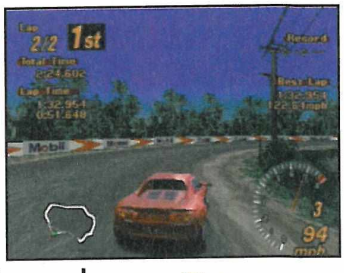
Neo Alex (grand adorateur de la Secte Bleem !)



Et Les permis ?

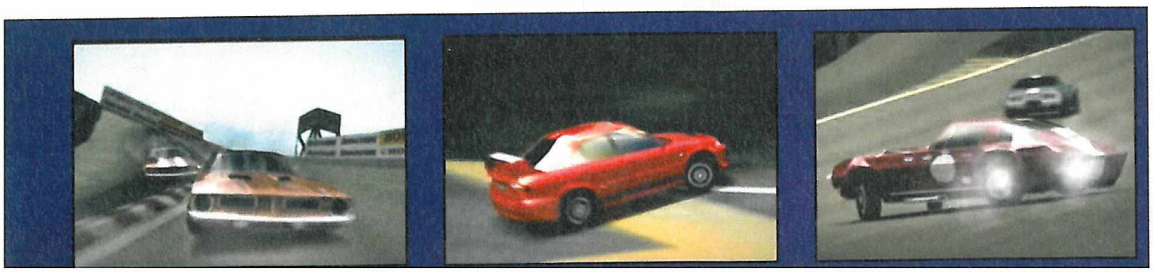
Comme indiqué dans «Le mode Simulation», vous devrez passer différents permis pour pouvoir participer aux compétitions proposées par ce même mode. Au nombre de cinq, ils sont, bien sûr, de difficulté croissante. Et surtout, ne croyez pas qu'ils soient si faciles à passer. Concentration et précision vous seront demandées dans chaque épreuve, d'autant qu'il faudra les réussir au volant de caisses pas toujours très maniables. Les puristes apprécieront sûrement la présence de trois sortes de médaille pour les meilleurs (bronze, argent et or). De quoi motiver les fanatiques de la course aux records !





Face A La Version Psx...

La comparaison s'effectue assez rapidement entre le Gran Turismo 2 d'origine et le Gran Turismo émulé par le Bleem ! sur la Dreamcast : c'est le jour et la nuit ! La résolution a été augmentée et le système de couleur rehaussé pour obtenir un impact visuel optimal. Ce Gran Turismo 2 Dreamcast est donc plus beau, beaucoup plus beau. Sans compter que l'animation est plus rapide, les temps de chargement moins énervants, et que de petits effets visuels ont été ajoutés. Impressionnant ! Néanmoins, le jeu conserve tous les défauts propres au programme utilisé sur la version PlayStation, comme le clipping ou les ralentissements.



15 Graphismes

Pas simple d'expliquer cet aspect du jeu sans donner de longues explications. Enfin, pour résumer, disons que le travail accompli par le Bleem ! est remarquable sur bien des points, rendant enfin justice au titre phare de la PlayStation, lui donnant une seconde jeunesse. Le revers de la médaille, c'est qu'il nous montre aussi du doigt tous les défauts du programme : clipping, pauvreté des décors de fond et petits ralentissements.

16 Animation

Elle est réaliste, vraiment réaliste ! D'ailleurs, sachez que notre expert en simulation (Mister Tuco, que l'on ne présente plus !), a trouvé que le comportement routier des caisses de Gran Turismo 3 sur Play 2 était inférieur à celui d'un Gran Turismo 2. Malgré une nette amélioration de la vitesse grâce au Bleem !, les ralentissements répondent bien présents. Pas grave, Gran Turismo 2 assure toujours un max !

14 Son

Étrangement, je trouve que les sons ne passent pas aussi bien que sur PlayStation, ils sont comme étouffés. Pire, la musique de l'intro saute quelque peu, gâchant légèrement notre plaisir à la vision de ces images de synthèse très réussies.
Côté musiques, le pire côtoie le meilleur dans un mélange fort peu académique. Pas le point fort de ce titre !

17 Jouabilité

Difficile de faire mieux dans le domaine de la simulation automobile. La prise en main, bien que difficile pour des habitués de l'Arcade, est exemplaire. Pour peu que vous possédiez un adoptateur de pad PlayStation, vous retrouverez exactement les mêmes sensations que dans vos souvenirs. Pour les autres, les extraterrestres qui ne se seraient jamais essayés à une partie de Gran Turismo, vous deviendrez rapidement des accros de la conduite réaliste. Ne cherchez pas, ni Les 24 Heures du Mans, ni F-355 Challenge n'arrivent à la hauteur de ce titre en ce qui concerne cet aspect primordial des jeux de courses.

18 Durée de vie

ÉNORME ! Du jamais vu pour un jeu de courses. Les circuits sont nombreux, les voitures sont encore plus nombreuses, le jeu présente deux modes différents, plusieurs permis à passer et des bonus cachés. Croyez-moi, vous n'êtes pas près d'en faire le tour. Pour ceux qui l'auraient déjà fini sur PlayStation (c'est mon cas !), venez redécouvrir dans sa version la plus aboutie l'un des jeux les plus extraordinaires de tous les temps. Même Gran Turismo 3 sur PlayStation 2 ne propose pas une telle richesse.

En Conclusion

Je ne peux pas vous forcer à acheter ce premier Bleem !, surtout après des mois d'attente et une grosse déception quant à ce qu'il propose aujourd'hui (une centaine de jeux au début, un seul au final !). Mais, car il y a un mais et il est de taille, grâce à ce programme, votre Dreamcast se dotera de la meilleure simulation de conduite du marché. Moi, je n'hésite pas, je fonce...

96%

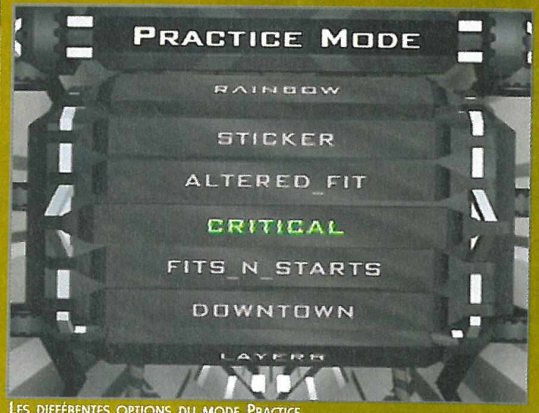
TESTS

The Next Tetris

The Next Tetris

ÇA Y EST, LE CAUCHEMAR EST ARRIVÉ, L'APOCALYPSE DU JOURNALISTE DE JEUX VIDÉO, LE TCHERNOBYL QUI VOUS POLLUE TOUT LE MOIS, LA VERMINE QUI SUPPURE ET VOUS INFESTE... CE N'EST PAS UN TEST MAIS UN TESTAMENT QUE JE VOUS SIGNE LÀ... DEUX PAGES SUR TETRIS, BEN ON A BEAU AIMER LE JEU, JE DIS, MOI, QUE C'EST PAS HUMAIN CE QU'ON ME FAIT LÀ...

DUR DE TENTER D'ÉLIMINER TOUTES VOS LIGNES.



LES DIFFÉRENTES OPTIONS DU MODE PRACTICE.

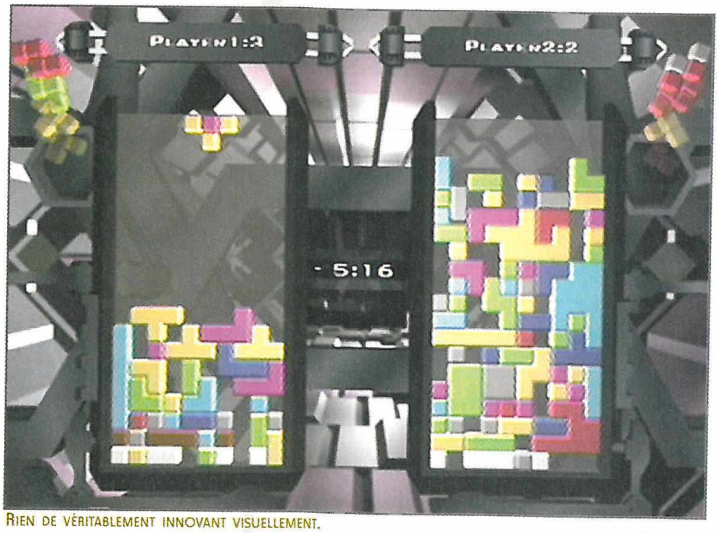
Editeur :	Crave Entertainment
Concepteur :	The Tetris Compagny
Type :	Tetris
Nb de joueurs :	2
Sortie prévue :	dispo

CLASSIC OU NEXT ?

Quoi, ce sont toutes les mêmes photos ? Ben oui, mais il n'y a rien d'autre à capturer, c'est toujours la même chose... Évidemment, le système Tetris, vous le connaissez déjà : emboîter de petits objets géométriques les uns dans les autres, faire des lignes, noyer votre ennemi sous ses propres pièces... En un premier temps, une vitesse de défilement vous est imposée, ainsi qu'un certain nombre de petits cubes encombrants en guise de handicap. La victoire revient ensuite, au choix, à celui ou celle (c'est déjà plus plausible) qui parvient à nettoyer son box de toutes les pièces ou qui tiendra bon jusqu'à ce que l'ennemi se retrouve débordé et n'ait plus de place dans son compartiment. Pour cette version Next Tetris, il n'y a pas grand-chose qui vienne innover, si ce n'est ce nouvel élément visant à brouiller la vision de l'adversaire à chaque fois que vous parvenez à compléter plus de deux lignes en une main. Un renversement de son tableau s'opère alors pendant quelques secondes, tandis que ses pièces continuent de tomber. Seul contre le CPU ou un second joueur, les possibilités ne sont pas vastes, mais vous pourrez néanmoins vous essayer à un mode Entraînement, un mode Marathon ou encore en revenir au Tetris classique. Bref, rien qui ne puisse véritablement justifier du nom de Next Tetris. Une interface style futuriste serait-elle la seule justification à telle dénomination ? Vraisemblablement oui, puisque même en phase de jeu, les décors sont chaque fois identiques et sans originalité. Quant à l'utilisation du moteur 3D, vous n'en prendrez conscience qu'à l'instant de

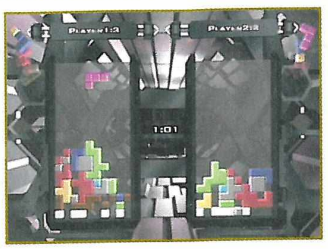
DES PIÈCES QUI TOMBENT... (NDC : MAIS DIS-MOI, C'EST PALPITANT TOUT ÇA... !)

LES HANDICAPS SE RÉSUMENT À DE SIMPLES PIÈCES PRÉALABLEMENT DISPOSÉES.

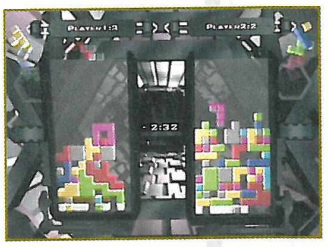
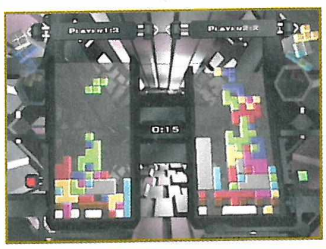
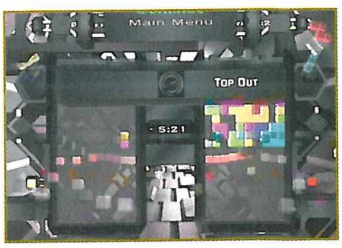


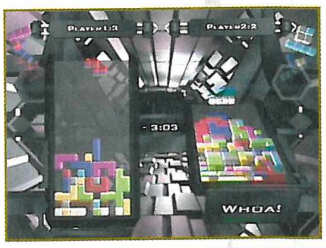
RIEN DE VÉRITABLEMENT INNOVANT VISUELLEMENT.

Le mode Multi-joueurs, aaaahhh. le mode Multi-joueurs... Mais que dis-je ? Bi-joueurs serait plus juste, puisque seuls deux joueurs peuvent s'y s'affronter... C'est donc pour vous en faire quelques captures qu'il m'aura fallu me confronter à l'un des p'tits gars de la rédac' (j'ai bien essayé de m'affronter moi-même, mais il s'est avéré que j'étais trop forte pour moi). C'est donc un Tuco décidément trop sûr de lui qui s'est prêté au jeu. L'ego de pépère Alex n'aurait manifestement pas apprécié l'ombrage que je lui aurais porté : son échec n'aurait alors pu s'expliquer que par une manette soudainement défaillante ou l'interruption "déconcentrante" d'un extraterrestre lui susurrant à l'oreille un long discours sur l'historique des serial killers qui inspirèrent les films d'horreur eighties... Bon, pour en revenir à Tuco, il s'est pris sa claque en se mangeant un 3 contre 1. Depuis, c'est la grosse déprime et il en vient même à déraisonner le pauvre fou. Cela pour vous dire que les paroles qu'il aura ce mois-ci couchées dans ses rubriques Internet et En direct de la rédac' ne sont que les délires d'un pauvre homme abattu par sa défaite contre une femme... Aaah les jeunes !



Tuco vs Titia



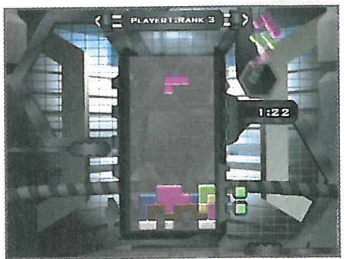
balancement des tableaux (le renversement dont je vous parlais quelques lignes plus haut) : pas brillant brillant... Voilà, c'était le mois des corvées. Kyo s'acharne sur les bêtes d'humidité venues infester son placard à strings, Neo Alex lustre sa Master System au Pliz, Tuco prépare une messe sur l'autel qu'il a consacré à Alyssa Milano et moi, je boucle Tetris... C'est dimanche, il fait beau et on est tous heureux : c'est formidable...

Titia

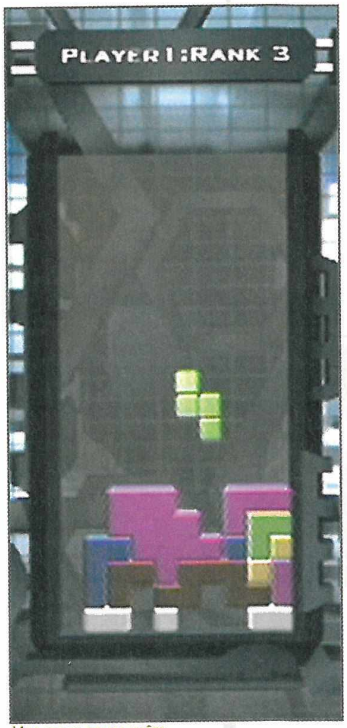
À droite, un chronomètre...

Le calme plat...

À ce petit jeu, Kyo n'est pas bon : il comprend mal qu'on ne puisse pas emboîter les ronds dans les carrés (ndc : vieux traumatisme de l'enfance).



En haut à droite, vos prochaines pièces s'annoncent.



Une place toute prête...

8 Graphismes

Ben, c'est du Tetris, et qui plus est du Tetris sans nuances de couleurs. De temps en temps, une petite phase 3D intervient et puis c'est tout. Quant aux décors, ce sont toujours les mêmes.

15 Animation

Des pièces qui tombent et s'emboîtent, un tableau qui se renverse : c'est à peu près tout ce à quoi se résume l'animation, donc pas de quoi en faire un plat...

16 Son

De très bons thèmes musicaux en accord avec les différentes missions, et des voix dignes de celles des Lemmings...

16 Jouabilité

En perdant, Neo Alex vous aurait dit que c'était injouable, mais ça s'appelle de la mauvaise foi. Facile à prendre en main, il ne devrait vous poser aucun problème d'adaptation. L'analogique aurait pu être compatible.

10 Durée de vie

On peut adorer Tetris autant que ce soit permis : celui-ci ne vous tiendra pas longtemps en haleine, surtout pour les amateurs du genre. Son manque d'innovations et de possibilités de jeu est fatal.

En Conclusion

On adore tous Tetris, mais on aurait aimé déceler un peu plus d'originalité vis-à-vis de sa version d'il y a 10 ans... Techniquement, il n'y a pas là non plus de quoi jouer de la mandoline avec ses poils de p... (comme dirait Tuco)...

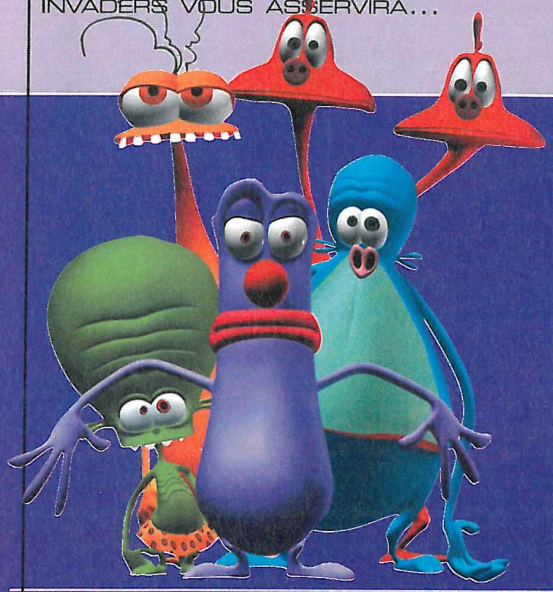
60%

TESTS

Stupid Invaders

Stupid Invaders

Pour ceux qui comme moi se demandaient si Stupid Invaders n'avait pas pété un peu plus haut que ses fesses (passez-moi l'expression), eh bien la surprise est grande. On lui reconnaissait originalité et fun, il en ressort un titre prenant et totalement déjanté, à rendre accroc un militant de Familles de France. Le matin, pendant le p'tit déj', petite cuillère dans une main, pad dans l'autre, dans le train avec votre adaptateur énergie solaire Dreamcast, au boulot pendant votre pause express ou encore le soir dès que votre conjoint roupille assez profondément pour ne pas vous entendre subrepticement quitter le lit... Non, c'est un fait : Stupid Invaders vous asservira...



Editeur :	Ubi Soft
Concepteur :	Xilam
Type :	Click and play
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	dispo

Une soucoupe censée voler...

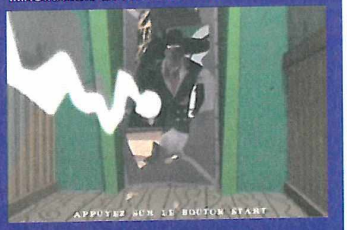
Pour être stupides, ils le sont ces envahisseurs. Quelle belle équipe vous avez-là : cinq bébêtes aussi éveillées les unes que les autres pour vous tenir compagnie. Exilées de leur patrie extraterrestre, elles se sont vues contraintes de prendre les airs en quête d'une terre plus accueillante. Et pour parler justement de terre, ce sera finalement la nôtre, de Terre, qui les prédestinera à un avenir mouvementé... Panne soudaine, crash incontrôlé, il va falloir vous creuser sévèrement la cervelle pour sortir chacun de ces imbéciles heureux d'extra-terrestres du pétrin dans lequel ils se sont fourrés. D'autant qu'à leurs trousses s'agite le vil Dr Sakarine, bien décidé à donner généreusement leur corps à sa science. À vous, donc, de vous aventurer dans des lieux inconnus, de retrouver votre stupide soucoupe volante, de la réparer et de déguerpir vite fait des lieux sans que vos assaillants n'aient eu le temps de vous cryogéniser tout cru avant. Les choses commencent fort : vous voilà pris au piège d'une petite pièce communément appelée sur Terre toilettes, où trônent justement WC, papier hygiénique (le papier doux de Candy ou celui renforcé d'une double épaisseur de métal pour les G.I), ventouse et autre Canard WC. Les possibilités sont vastes et je ne vous décrirai donc pas ce qu'il vous est ici envisageable d'accomplir... Est-il besoin de vous dire que le comique est LE cheval de bataille de ce génial Stupid Invaders ? C'est un aspect qu'aucun Chevalier de Baphomet et autre

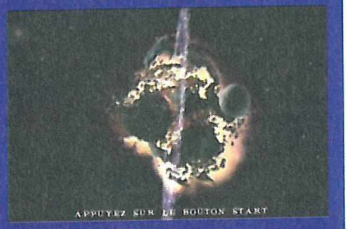
PSYCHÉDÉLIQUE...

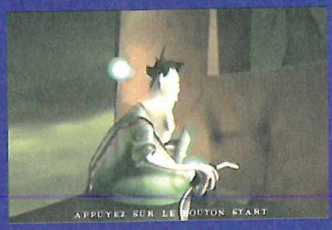
Vous l'aurez compris, c'est des décors dont je parle. Rose fuchsia, bleu turquoise, vert des prairies, jaune soleil : les teintes choisies sont délirantes, tout autant que les motifs muraux (étoiles, fleurs, zébrures...) et les objets présents (peaux de lion, têtes de bêtes empaillées, plantes carnivores...). Il ressort finalement de tout ça humour et magie : un vrai bonheur...

PHOTOGÉNIQUES

LES CINÉMATIQUES PRÉSENTES, UNE HEURE EN TOUT ET POUR TOUT, ONT ÉTÉ RÉALISÉES DANS LE DÉTAIL ET PONCTUENT FRÉQUEMMENT LES PHASES DE JEU. NUANCES, JEU D'OMBRES, TEXTURES ET EXPRESSIONS DES PSEUDO-VISAGES FORMENT UNE BEAUTÉ SANS DÉFAUT, ET VOUS VOUS PLAIREZ À EN APPRÉCIER CHAQUE MOMENT. FINALEMENT, CE DESSIN ANIMÉ FAIT DÉCIDÉMENT BIEN APPEL À VOTRE IMAGINATION LA PLUS DÉLIRANTE...

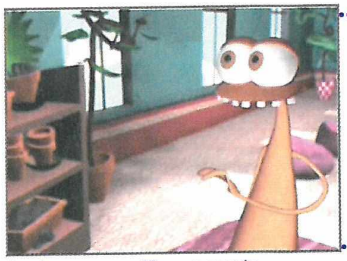






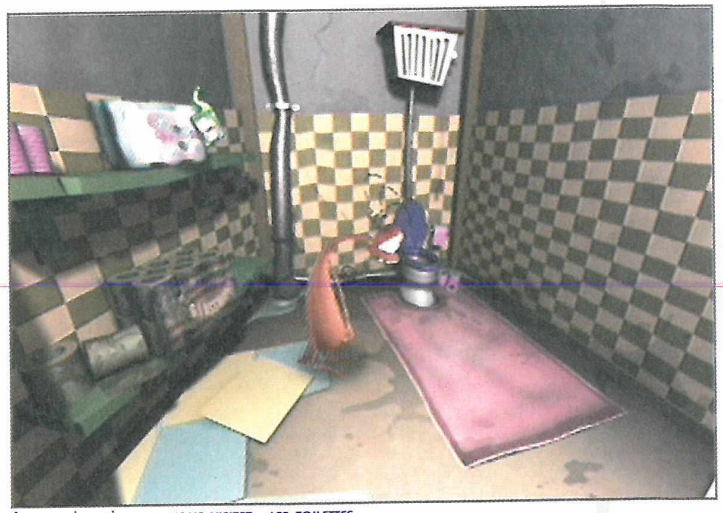
FAIS UN SOURIRE À LA CAMÉRA, ALEX...

Discworld n'avait encore envisagé, et qui pourtant n'aura jamais autant prouvé son efficacité. Oui, oui, vous avez bien compris : Stupid, c'est du click and play pur et dur. Peut-être le click and play n'a-t-il pas l'habitude de plaire à tout un chacun, mais nul doute que celui-ci devrait en convertir plus d'un. D'une part parce que ses systèmes d'énigme ne font jamais trop appel à des raisonnements tordus ou à des imbroglios de mélis-mélos de combinaisons incompréhensibles. Votre progression reste par moments difficile, mais toujours plutôt logique. D'autre part parce que l'attente constante d'un nouveau gag vous incite à toujours penser tel l'un de ces stupides envahisseurs pour réussir à résoudre les stupides énigmes qui vous font face. Finalement, ce Stupid Invaders captive autant le joueur que le spectateur, car chacun y cherche sa solution et tous se régalent de connaître la suite des événements. Car là encore, il y a originalité, puisque l'aventure se suit tel un dessin animé interactif où l'on prend entre chaque phase cinématique les commandes des choses à venir. Deux GD-Rom, c'est ce qu'il aura fallu comme place pour contenir les vingt heures de jeu promises, ainsi que les 200 musiques, 500 décors et l'heure de cinématique incluse. Pas de souci à vous faire, donc, sur une durée de vie trop courte ou des éléments de jeu bâclés : ici, tout a été vu et revu dans le détail... Et outre d'ailleurs une bande-son excellemment kitsch, les doublures et dialogues eux-



LA RÉINCARNATION D'EINSTEIN EST NÉE...

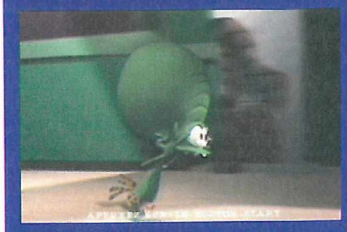
UNE PLANTE CARNIVORE AVEC UNE DENTITION PARFAITE...

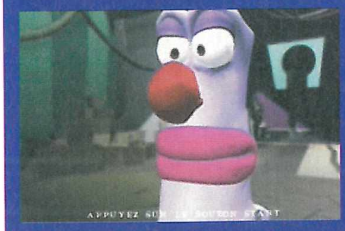


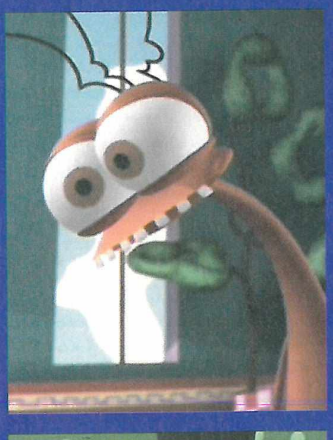
LA PREMIÈRE PIÈCE QUE VOUS VISITEZ : LES TOILETTES...

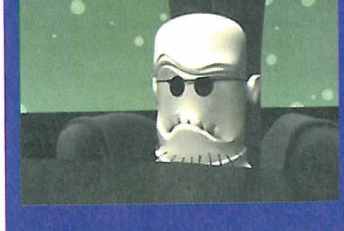
ÉPIQUE

OUI, OUI, CE SONT BIEN LES PARTICIPANTS DE VOTRE AVENTURE. QU'ILS FASSENT PARTIE DE VOTRE ÉQUIPÉE OU QU'ILS SOIENT VOS ENNEMIS, CHACUN DE CES PERSONNAGES A QUELQUE CHOSE DE... DE COMMENT DIRE... D'ÉTRANGEMENT CHARISMATIQUE. NON, EN FAIT, ILS SONT TOUS PLUS DÉBILES LES UNS QUE LES AUTRES ET C'EST EN CELA QU'ON S'ATTACHE FINALEMENT À EUX. LEURS VOIX SONT À LEUR IMAGE : RIDICULES ET TOUT DROIT SORTIES DE MA RÉDAC'.



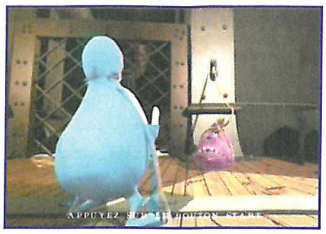


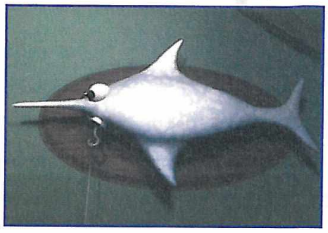
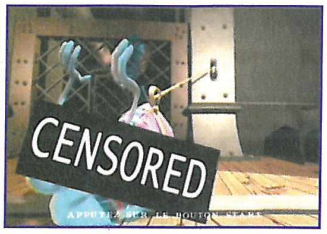


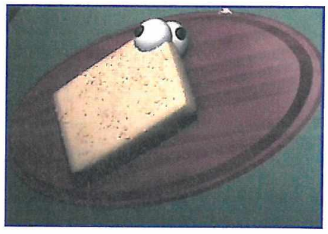


COMIQUE...

Comme je vous le disais, le comique, c'est l'élément clé qui donne au jeu tout son intérêt. Que ce soient des gags impromptus ou bien des comiques de situation, il y a dans ce Stupid Invaders un humour qui n'a rien de commun avec aucune autre réalisation sur consoles. A priori, quelques situations pourraient vous paraître vulgaires, et pourtant elles ne le sont jamais car les dialogues qui les suivent sont d'une efficacité fulgurante...

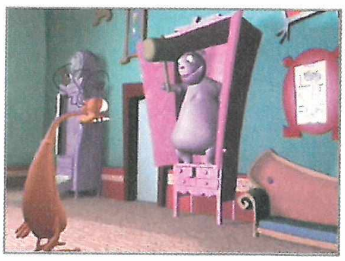




mêmes prennent une importance considérable de par leur comique : le téléphone sonne, un pervers vous murmure vicieusement qu'il aime les slips en fourrure et que les glaçons l'excitent ; votre héros se lâche un peu sur les toilettes, il vous avoue qu'il ne mangera jamais plus mexicain... Et tout cela sans la moindre marque de vulgarité et d'un naturel innocent. Visuellement, vous avez cerné le jeu, et pourtant, les graphismes font preuve de grande beauté : rien à voir avec un 102 Dalmatiens ou même un Gift sur Play 2 : Stupid Invaders, c'est graphiquement beau, qu'on se le dise. Tout cela vous paraît merveilleux ? Eh bien, en effet, il n'est rien que l'on puisse véritablement lui reprocher, pas même une incohérence dans son gameplay et son interface, aussi clairs que simples d'utilisation. Dans son style ou non, Stupid Invaders demeure une référence qui devrait faire fureur si on lui en laisse l'occasion...

Titia


Un de ces gags à la con dont on ne sait ni le pourquoi ni le comment...

À quoi un feu d'artifice peut-il bien servir ?

L'avis de Kyo

Jouer un zinzin de l'espace est aussi palpitant que regarder un soap opera aux côtés d'un Tuco tentant désespérément de poser son bras sur votre épaule (ndc : libido refoulée de Kyo). Et pourtant, on prend un réel plaisir à déplacer ces énergumènes le temps de plusieurs stages. L'humour est bien présent et complètement décalé, ce qui ne fera pas de mal aux Alex aigris. Les graphismes sont plutôt jolis. A moins de ne pas aimer le click'n play...

92 %

17 Graphismes

Bien sûr, il n'y a rien de réaliste dans Stupid Invaders, pourtant les graphismes dont il fait preuve en phase de jeu autant qu'en cinématique sont superbes. Couleurs, nuances, détails et diversité dans les décors sont exploités à fond.

16 Animation

Votre personnage répond bien à vos directives, mais ce n'est pas de toute évidence le genre de jeu qui fait montre des animations les plus spectaculaires...

18 Son

Excellent, tant au niveau des musiques que des voix : très kitsch, la bande-son s'accorde au mieux avec le style recherché du jeu.

17 Jouabilité

La prise en main est rapide et les possibilités offertes sont simples à gérer. C'est du click and play, aussi vous suffit-il grossièrement de cibler un lieu pour vous déplacer, ou un objet pour l'utiliser...

17 Durée de vie

Pour du click and play, c'est excellent : la jaquette nous promet une vingtaine d'heures de jeu assurée, et je m'en vais d'ailleurs attester...

En Conclusion

Stupid Invaders peut être un click and play, il ne s'en révèle pas moins un titre d'un intérêt certain pour tout le monde. Son aspect comique en fait à lui seul un incontournable. Ajoutez à cela des graphismes superbes et une bande-son drôle au possible, et vous tenez entre vos mains un hit.

95%

LE MAG 100% RPG

réservé aux passionnés de RPG, Survival Horror et Manga

Gameplay

PlayStation 1 & 2, PC, Dreamcast, Gamecube, Portables

Avril 2001 - Mensuel

Devil May Cry

On y a joué...

Rapport complet sur le meilleur jeu de la Ps2

Animation

Dossier Cowboy Bebop
Dossier Prophète des Temps modernes

Defender of the crown

Exclusif

l'un des meilleurs jeux Amiga prévu pour Ps2

Actualité

Les tests de Sakura Wars 3, Extermination, Genso Suikogaiden vol 1, Tsugunai etc...

Sakura Wars 3

Le dernier grand jeu de la Dreamcast...

Canada 8,95 $ Belgique 250 Fb, Suisse 9,50 Fs

Groupe fjm Communication & Publications

EN VENTE ACTUELLEMENT

TIPS

Introduction

Ouais, je fais les tips. Vous n'imaginez pas à quel point je suis heureux de m'attribuer une telle rubrique. C'est vrai, je préfère de très loin chercher des astuces sans intérêt que de faire le test d'un Shenmue 2 ou encore d'un Mark of the Wolves ou même la preview de Skies of Arcadia 2. Un jour, faudra que je reprogramme ma puce interne car je commence réellement à écrire n'importe quoi. Titia, tu veux pas les faire les tips ? Tuco, tu vas t'y mettre un jour ? Alex, lâche deux secondes ta moustache. Je vous assure, je tiens une équipe unique. Vous remarquerez que les tips ne se renouvellent pas souvent. Normal, il n'en sort pas assez chaque mois ! Sans rancune, le mois prochain sera bourré de surprises (et non suprrises, hein Jay ?).

Kyo

Armored Core 2

PS2/01/pal

J'adore les jeux de mechas. Les Japonais adulent cette série que je trouve bien plus difficile à prendre en main qu'un ZOE. En contrepartie, vous pourrez customiser votre engin dans tous les sens et les missions sont plus nombreuses. Quelques aides ?

Acquérir les emblèmes «Rang AC»
Après avoir vaincu un AC dans l'arène, quand le mot Win apparaît, pressez Select et Start simultanément pour ajouter l'emblème à la liste.

Améliorez votre Mecha en perdant !
Si vous passez sous la barre des -50,000 crédits, vous serez automatiquement remis à votre niveau initial (avec 5,000 crédits !) avec vos armes précédemment acquises, ainsi que de nouveaux pouvoirs !

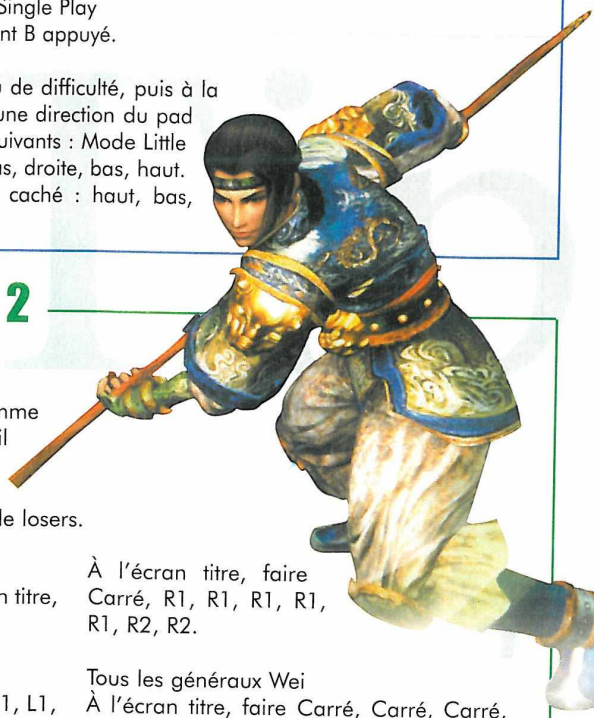
1ère amélioration : Radar avec détecteur de missiles.
2ème amélioration : Laser Blade Wave (appuyer sur X après un coup de Laser Blade pour déclencher une vague d'énergie).
3ème amélioration : Heat Reduction (votre jauge de chaleur monte deux fois moins vite).
4ème amélioration : Fire Back Unit Weapon (vous pouvez tirer en arrière).
5ème amélioration : Half Energy Use (booster et armes usent moitié moins de jauge).
8ème amélioration : Double Cooling Power (la vitesse de refroidissement est doublée).

Dance Dance Revolution 2nd Mix

Dreamcast/00/jap

En voilà un titre difficile à trouver dans les boutiques import. Ce style de produit étant rare sur Dreamcast, je vous le conseille si vous avez terminé en long et en large la bombe Space Channel 5.

Toutes les musiques
À l'écran titre, prenez Arcade Mode. Quand vous entendrez «Select Play Mode», allez sur Hard et appuyez 3 fois sur droite.
Character Select, Arrow Select
À l'écran titre, prenez Arcade Mode. Quand vous entendrez «Select Play Mode», appuyez sur une direction du pad analogique.
Options Versus, Double, Cohautle et Single Play
Entrez dans le mode Arcade en laissant B appuyé.
Mode Little, Mirror, et Mode Caché
Choisissez Arcade mode et un niveau de difficulté, puis à la sélection des musiques, appuyez sur une direction du pad analogique. Faites ensuite les codes suivants : Mode Little : gauche, bas, droite, bas, gauche, bas, droite, bas, haut. Mode Mirror : L.R.L.R.L.R.L.R. Mode caché : haut, bas, haut, bas, haut, bas, haut, bas.



Dynasty Warriors 2

PS2/01/Pal

C'est une bonne grosse daube comme on les aime, alors je me suis dit qu'il valait mieux que vous le finissiez rapidement. Voici donc quelques codes bien utiles pour vous, bande de losers.

Menu Edit
Pour se créer sa propre FMV, à l'écran titre, faire L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1.

Opton BGM test
À l'écran titre, faire R1, R1, R2, R2, L1, L1, L2, L2.

Tous les persos
À l'écran titre, faire Carré, Carré, L1, L2, R1, R2, Carré, Carré.
Tous les généraux Shu
À l'écran titre, faire Carré, R1, R1, R1, R1, R1, R2, R2.

Tous les généraux Wei
À l'écran titre, faire Carré, Carré, Carré, L1, L1, L2, L2, L2.

Tous les généraux Wu
À l'écran titre, faire Carré, Carré, L2, L2, L2, L2, L1, L1.

Hidden and Dangerous

Dreamcast/00/Pal

Oh la daube. Si vous aimez ce style de jeux, offrez-vous Rainbow Six ou sa suite, Rogue Spear. Quand je pense que les heureux possesseurs d'un PC vont pouvoir goûter à sa suite somptueuse. Enfin... Au passage, les codes suivants ne sont réalisables qu'avec le clavier Dreamcast, et non le pad. Dommage !

Activer le Cheat mode
Au début du jeu, tapez IWILLCHEAT à la place de votre nom.
Pour entrer un code, faites pause pendant le jeu et tapez le code sur le clavier (vous ne verrez rien s'inscrire sur l'écran).
Mode Grosses Têtes
Tapez FUNNYHEAD
Voir la fin
Tapez SHOWTHEEND
Tous les objets
Tapez ALLLOOT
Tuer tous les ennemis instantanément
Tapez KILLTHEMALL
Invincibilité
CANTDIE
Voir ce que les Kaillras peuvent voir
Tapez ENEMYB
Voir où sont les ennemis
Tapez ENEMYF
Énergie infinie
Tapez GOODHEALTH

Mag Force Racing

Dreamcast/00/pal

On m'a soutenu que ce serait le WipEout de la Dreamcast. Pourquoi pas ! Et SouCalibur est aussi bon que Toshinden 3, c'est ça ?
Sons 8-bits
Finissez une course de façon à être dans l'écran du top-score.
Tapez : RETRO
Auto-Pilot Turbo Ram
Finissez une course de façon à être dans l'écran du top-score.
Tapez : AUTOM
Dans la peau de John Malkovich
Finissez une course de façon à être dans l'écran du top-score.
Tapez : JOHNM
Véhicules et bonus invisibles
Finissez une course de façon à être dans l'écran du top-score.
Tapez : GHOST
Triple Missile Power-Ups
Finissez une course de façon à être dans l'écran du top-score.
Tapez : MISSI
Bonus turbo-rams
Finissez une course de façon à être dans l'écran du top-score.
Tapez : TURBO
Obtenir tous les tripods et toutes les courses
Attention, ce code ne marche pas forcément à tous les coups. Ne vous découragez pas, essayez plusieurs fois.
À l'écran du menu, mettez en surbrillance l'option de sélection du véhicule. Maintenez X +Y et faites Haut, Gauche, Bas, Droite x2, Haut, Bas, Droite.

GTA 2

Dreamcast/00/pal

Certains ne possèdent pas les anciens numéros de Dreamzone, alors j'ai décidé de remettre un très vieux tips. Je vous avoue que les rares acheteurs de cette daube doivent en avoir assez d'en entendre parler. Mais dans la vie, faut assumer ses actes... Mais qu'est-ce que je raconte...
Tapez les codes suivants à la place de votre nom pour avoir différents bonus (vous pouvez entrer plus d'un code à la fois en sortant du menu après en avoir entré un et retourner dedans pour inscrire le deuxième) :

MUCHCASH	$500,000
ULTIMATE	commencer avec $9,999,999
BIGCATS	99 vies
BIGGUNS	toutes les armes
SESAME	tous les niveaux
INFINITY	énergie infinie
LAWLESS	pas de police
BOYAKASH	bonus 5X
BADBOYZ	niveau wanted maximum
ALLFREND	respect maximal des gangs adverses
DBLWAMMY	double dommage infini
SCOOBYDO	invisibilité infinie
BIGFRIES	electro gun infini

Virtua Striker 2

Dreamcast/00/pal

C'est le meilleur de sa catégorie, malgré son overdose de sensation arcade. Alors, en attendant le prochain jeu de l'équipe responsable des Victory Goal sur Saturn, voici encore des codes sur ce jeu. Il est toujours mieux que les Worldwide et que European League.

Jouer avec le perso AJIM
Battez AJIM en mode normal, puis faites RESET et réglez la date sur 29 avril 2000, puis sélectionnez Random character avec Turbo Gauche et Droit

Jouer avec l'équipe Sega
Prenez le mode Arcade et appuyez sur Start sur les équipes suivantes : France, Chili, Afrique du Sud, Angleterre, Allemagne et Argentine. L'icône de l'équipe apparaîtra et sera permanente si vous finissez le mode Arcade avec.

MVP Yuki Chan
Allez sur l'équipe de Yougoslavie, mais appuyez sur Start au lieu de A

MVP Royal Genki
Allez sur Yuki Chan dans le menu SP, maintenez Start enfoncé et appuyez sur A. Vous pouvez faire de même en mode Arcade.

MVP Royal Genki Team
Dans le menu de sélection des équipes, appuyez sur Start sur les équipes suivantes : Yougoslavie, USA, Corée et Italie. Allez ensuite sur la nouvelle équipe, maintenez Start et appuyez sur A +B +X +Y.

Deux nouveaux stades
À l'écran de sélection des stades, avant de choisir un stade, maintenez Start et appuyez sur A pour un nouveau stade.
Pour le second, faites la même manip en changeant simplement de stade.

Legacy of Kain : Soul Reaver

Dreamcast/00/pal

Comme nous n'aurons pas la chance de jouer au second chapitre, voici les codes du premier, car j'en connais certains qui vont se le refaire ne serait-ce que pour son ambiance.

Aerial Reaver
Faites Pause, maintenez L + R et faites A, Droite, Haut (x2), Y, Gauche (x2), Droite, Haut.

Toutes les capacités
Faites Pause, maintenez L + R et faites Haut (x2), Bas, Droite (x2), Gauche, B, Droite, Gauche, Bas.

Reaver feu
Faites pause, maintenez L et R et faites Bas, Haut, Droite, Haut, Bas, Gauche, B, Droite, Bas

Glyphe force
Faites pause, maintenez L et R et faites Bas, Gauche, Y, Bas, Haut.

Kain Reaver
Faites pause, maintenez L et R et faites A, B, Droite, Y, Gauche (x2), Droite, Haut.

Énergie au maximum
Faites pause, maintenez L et R et faites Droite, B, Bas, Haut, Bas, Haut.

Magie au max
Faites pause, maintenez L et R et faites Y, Droite, Bas, Droite, Haut, Y, Gauche

Ouvrir tous les passages
Faites pause, maintenez L et R et faites Haut (x2), Bas, Droite (x2), Gauche, B, Droite, Gauche, Bas.

Remettre de l'énergie
Faites pause, maintenez L et R et faites Bas, B, Haut, Gauche, Haut, Gauche.

Remettre de la magie
Faites pause, maintenez L et R et faites Droite (x2), Gauche, Y, Droite, Bas.

Glyphe Son
Faites pause, maintenez L et R et faites Droite (x2), Bas, B, Haut (x2), Bas.

Glyphe Pierre
Faites pause, maintenez L et R et faites Bas, B, Haut, Gauche, Bas, Droite (x2).

Glyphe Lumière
Faites pause, maintenez L et R et faites Gauche, B, Gauche, Droite (x2), Haut (x2), Gauche.

Monter l'énergie d'un niveau
Faites pause, maintenez L et R et faites Droite, A, Gauche, Y, Haut, Bas

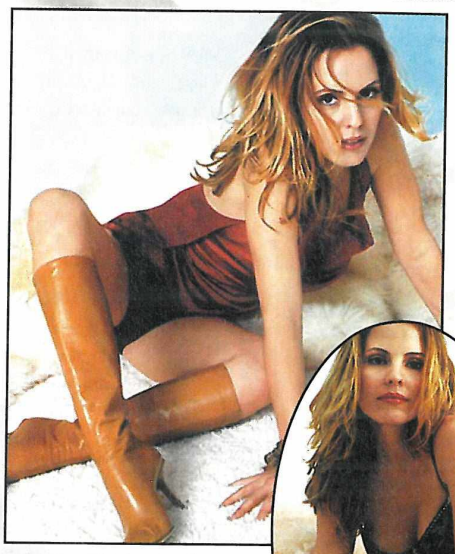
Glyphe Eau
Faites pause, maintenez L et R et faites Bas, B, Haut, Bas, Droite.

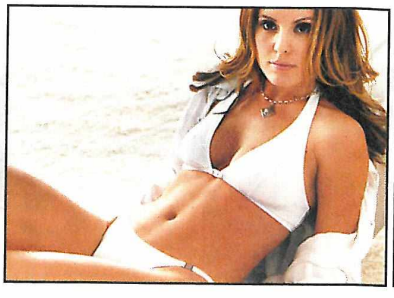
Dreamzoneurs, Dreamzoneuses, c'est une Playnet très particulière ce mois-ci. Telle une folle furieuse du muscle saillant, la Titia s'est révélée au grand jour dans un passé relativement proche. Forte de son sexe à pile (jeu de mots moins tendancieux qu'il n'y paraît), elle s'est mise en tête d'assumer ses désirs barbares inassouvis. Sa cible : Markus Walburg, obscur acteur italien vu dans Canigoula, la serpe calçonique. Ne voyez aucune erreur dans la rédaction orthographique de son nom, c'est bien à cause de lui que la Titia a confondu le play-boy poilu avec un autre artifice de la masculinité : Mark Wahlberg. C'est en achetant sa crème épilatoire dans une usine désaffectée du Havre (difficile effectivement d'en trouver une quantité suffisante dans les classiques grandes surfaces, puisque depuis son expérience hormonale pour essayer d'avoir des poils et s'introduire sur le plateau de La Planète des singes de Burton (avec le Mark), elle doit non seulement se peigner avec un râteau, mais s'épiler avec une tondeuse à gazon, d'où la nécessité absolue d'avoir une quantité de crème non-négligeable) qu'elle a vu cette affiche du film avec Walburg. Elle est restée scotchée sur le nom du gars, puis a poussé un cri hystérique (essayez de déplumer une autruche vivante et vous aurez un léger aperçu des décibels envoyés) et s'est mise à courir en cercle autour du poteau où était collée la pub. Après avoir façonné une tranchée qu'on pourrait qualifier de ronde comme une couille, elle s'est précipitée au cinéma de quartier pour voir son idole. Le compte rendu du déroulement de la soirée ne fit mention que de la folle furieuse qui s'est jetée sur l'estrade en hurlant : "Salaud, usurpateur, où est le vrai Mark ?" et qu'on a dû repousser telle une harpie en furie, avec les jets d'eau prêtés gracieusement par la caserne de pompiers toute proche. Tout ça pour dire qu'en dépit des élucubrations des membres de la rédac, dans cette rubrique, la Playnet fait comme la caravane, elle passe.

Salut à toi la tondeuse ensablée, salut à toi le paltoquet multicolore, salut à toi le nain de jardin anorexique. Encore une fois une rubrique très particulière ce mois-ci. Les sites s'enchaînent et la rédac se déchaîne. Un hommage à la ravissante Catherine Zeta-Jones, un parti-pris vers une superbe sportive qu'on aimerait bien entraîner, une incursion dans le monde Tv de la superbe mademoiselle Caulfield, partenaire de Buffy, et enfin, une habitude qu'on pourrait qualifier de tendancieuse, puisque Titia nous affuble une nouvelle fois d'un bonhomme tout droit issu de la génération byactol. Et comme toujours, surfez, mais avec modem'ration.

El Tuco

Emma tente sa chance

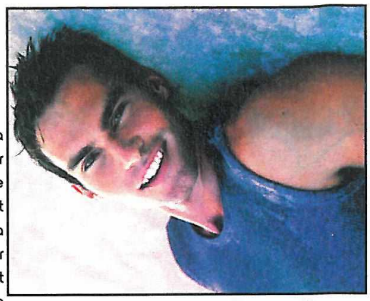


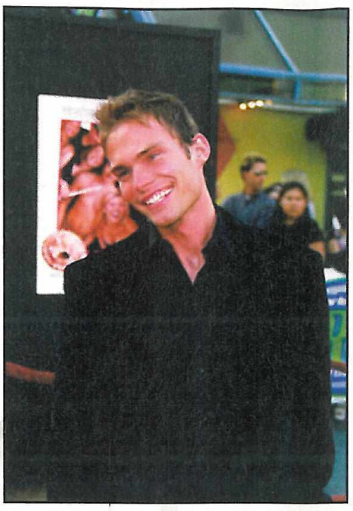


Emma Caulfield est ce qu'on appelle une habituée des plateaux-télé. Si vous êtes un télévore assidu, vous aurez pu la remarquer dans Beverly Hills, General Hospital ou Buffy contre les vampires. Un sourire charmant, une plastique avantageuse, il n'en fallait pas plus pour que la belle se retrouve sur un plateau de cinéma. Le destin a voulu que sa première participation à un film destiné à sortir en salle porte le nom de Chance. Espérons qu'elle lui sourira. En attendant, vous avez toujours le loisir d'en savoir un peu plus en allant sur ce site.

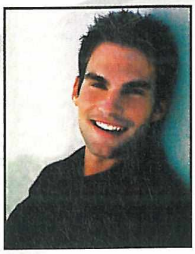
http//www.buffyguide.com/players/anya.shtml

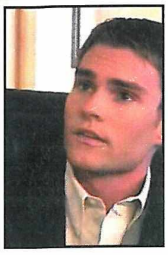
La guerre des sexes





Je croyais lui avoir fait plaisir, dans un élan de bonté toute féminine, en exhibant la photo de sa plus belle prise, Paulette, dans mes news du mois dernier... Mais le Tuco n'aura pas su apprécier l'acte à sa juste valeur, hargneux et teigneux qu'il est. "Ça y est", a-t-il craché de son cyanure de venin, "la guerre est déclarée". Oui, à moi il a dit ça ! Moi qui lui ai tout appris... À beurrer tout seul ses tartines de croûtes de fromage au petit matin quand Kyo n'avait pas regagné dans la nuit le lit conjugal, à imprimer un tableau sur Excel, à mettre le dentifrice sur la brosse à dent du premier coup sans vider le tube dans le lavabo (après la tartine aux croûtes de fromage), à imprimer un tableau sur Excel, à faire pipi DANS les toilettes (Kyo a tenu à déléguer sur cette affaire) et sans se cogner la tête contre la fenêtre, à imprimer un tableau sur Excel et même... à gagner à Soul Calibur... Comment va-t-il se venger ce mois-ci ? Au nom de la cause féminine, soutenez-moi mesdames et mesdemoiselles : votez pour des hommes dociles et serviables, votez pour une page entière de playboys dénudés dans la rubrique, votez pour Seann William Scott (http://www.seann-william-scott.com/), votez pour moi !



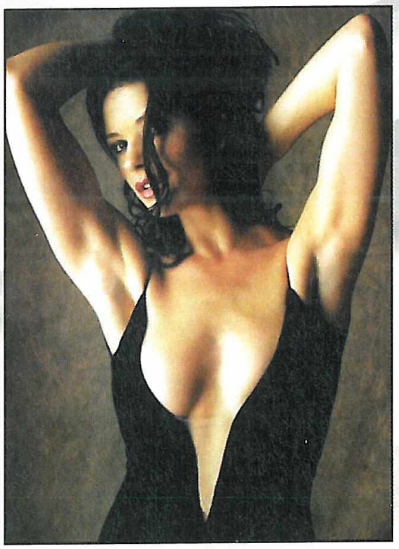


Titia

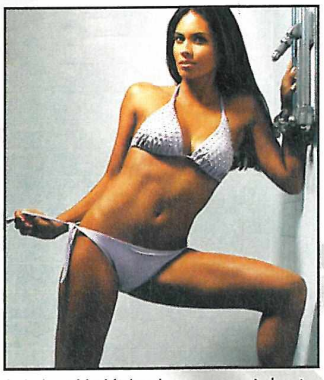
D'un Z qui veut dire Zeta

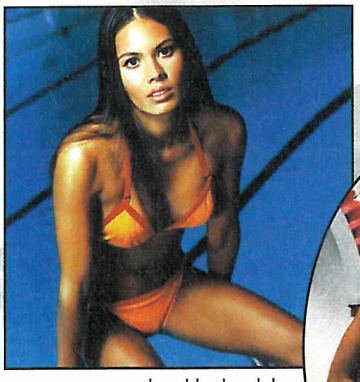
Catherine Zeta-Jones, le moins que l'on puisse en dire, c'est que la belle sait ce qu'elle veut. Sa carrière, elle la doit en partie à Steven Spielberg. Ce dernier la proposa au réalisateur du Masque de Zorro, après l'avoir vue dans un téléfilm sur le Titanic. Il n'en faut pas plus pour qu'en compagnie de Banderas et d'Anthony Hopkins, elle rayonne de beauté et lance sa carrière à Hollywood. Qui se souvient qu'elle a tourné aux côtés de Thierry Lhermite dans Les mille et une nuits. Quelques longs-métrages plus tard, la belle est mariée avec Michael Douglas, a déjà eu comme partenaire Sean Connery, et nul ne sait où elle s'arrêtera. En tout cas, nous, nous nous sommes arrêtés sur ce site qui lui rend un vibrant hommage, aussi bien au niveau des photos que des informations qu'il donne.

http//www.catherinezetajones.com



Ah Lokelani...





Lokelani Mc Michael, un nom qui chante comme une vague sur le sable chaud. La belle est la plus jeune fille ayant participé au fameux triathlon appelé Iron Man, ce qui ne l'empêche pas d'avoir une plastique absolument superbe (n'y voyez pas un rapport de cause à effet, nous sommes certains que d'autres participants de cette terrible épreuve ont un physique de rêve). Il vous suffit de cliquer sur les sites spécialisés pour en savoir un petit peu plus. Nous on craque.

http://www.e-hawaii.com/stars/index/lokelani_mcmichael/default.htm

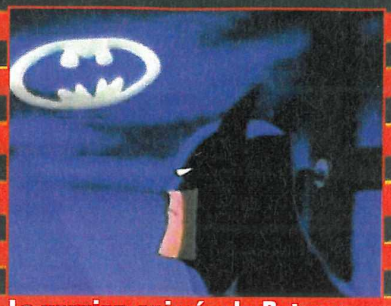
ANIMACTION

La Légende de BATMAN

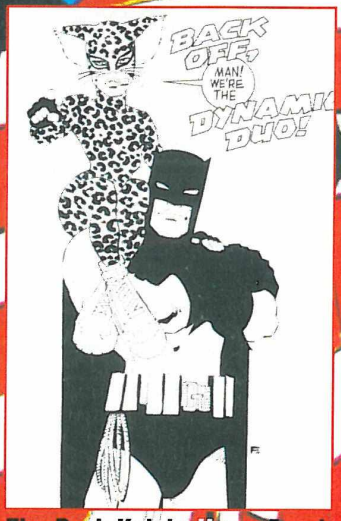
L'actualité n'est pas énorme ce mois-ci, mais la qualité est tout de même au rendez-vous, tant pour le cinéma que pour la bande-dessinée. L'information du moment réside surtout dans ce projet de suite par deux Français du manga Saint Seiya, de Masami Kurumada. Cependant, que votre enthousiasme pour les chevaliers de bronze ne vous fasse pas oublier d'honorer comme il se doit l'un des plus célèbres super-héros de l'histoire des comics, le terrifiant Batman, un justicier qui n'est pas près de rendre les armes...

Neo Alex

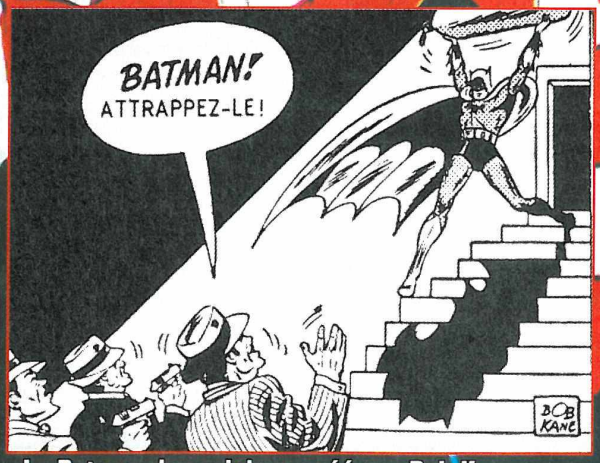
Batman risque encore une fois de faire pas mal parler de lui cette année. Ce personnage qui, au même titre que Superman, est l'un des fers de lance de la société DC Comics, se verra une nouvelle fois porté à l'écran. Après les deux ratages consécutifs de Joel Schumacher (Batman Forever et Batman & Robin), on était en droit de craindre le pire. Eh bien non ! En effet, comme vous devez déjà le savoir si vous suivez régulièrement l'actualité cinématographique, c'est Darren Aronossky, brillant réalisateur de Requiem For A Dream, qui a décidé de s'y coller. Désireux de proposer une image plus réussie du détective de l'ombre, Aronossky s'est adjoint les services de Frank Miller, une légende de la bande-dessinée américaine. Cela tombe plutôt bien, puisque ce dernier met actuellement la dernière main à son The Dark Knight Strikes Back, la suite de son légendaire Comic Book qui avait redoré en son temps le blason de la légende de Batman. Une étrange rumeur voudrait que ce soit Brad Pitt qui puisse reprendre le costume du célèbre Caped Crusader. Hum, voilà qui promet !



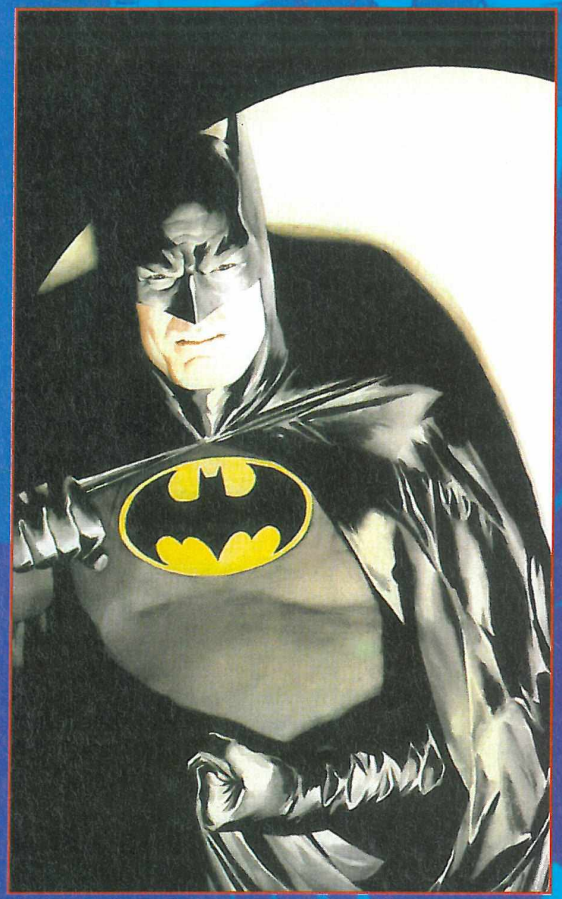
La version animée de Batman.



The Dark Knight II par Frank Miller.



Le Batman des origines créé par Bob Kane.

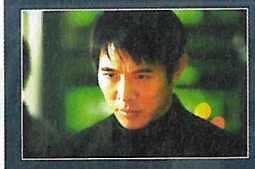


Un justicier réaliste pour Alan Moore.

Saint Seiya 2 : The Apocalypse Chapter

Le mois dernier, j'avais évoqué la possible suite du manga de Masami Kurumada. Cette idée ne vient pas de ce mangaka japonais, mais de deux français passionnés qui semblent bien décidés à offrir au public de l'Hexagone une aventure inédite de Seiya et ses frères d'armes. Le scénariste, c'est Guillaume Dorison, le frère d'un certain Xavier Dorison, qui lui-même a travaillé sur la bande-dessinée Le Troisième Testament. Il développe actuellement un synopsis qui situe l'action de cet Apocalypse Chapter près de 10 ans après la pseudo-mort de Seiya. Côté dessins, c'est un certain Shaos, jeune Français d'origine japonaise, qui assure comme une bête ! Il suffit de jeter un œil à ses premières esquisses pour avoir envie que ce projet se concrétise. À ce sujet, sachez que nos deux amis présenteront leur projet en juin aux Japonais, avant de recevoir Kurumada en France en novembre prochain. Une affaire à suivre de très près...

Kiss Of The Dragon



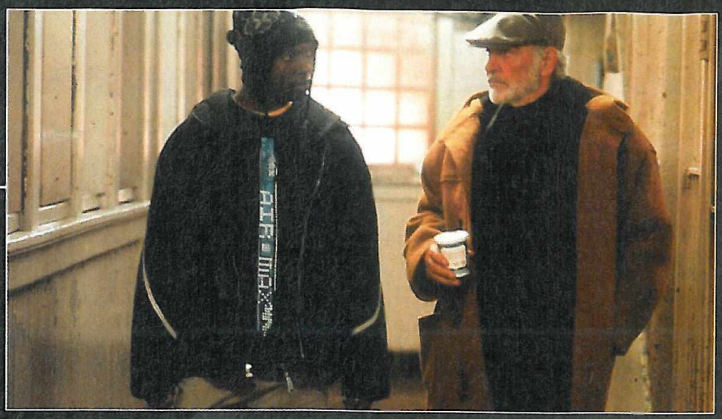
Le dernier Luc Besson est très attendu par les fans de Jet Li. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce dernier y joue le rôle d'un espion chinois qui, dès son arrivée à Paris, se retrouve plongé dans un complot à l'échelle internationale. Comme d'habitude avec Besson, on n'en saura pas plus, et il faudra attendre cet été avant de découvrir ce film ambitieux. En attendant, sachez que les combats seront plus réalistes que dans un Tigre et Dragon. Comprenez par là qu'aucun câble n'a été utilisé dans les différentes chorégraphies. Certainement l'un des blockbusters de cet été en France.

Tomb raider

Plus que quelques mois à patienter avant de découvrir le film tiré des aventures de la plus belle des héroïnes de l'univers des jeux vidéo. Incarnée avec une grâce certaine par la sublime Angelina Jolie, notre Lara Croft devrait en faire craquer plus d'un. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien si je vous propose quelques nouveaux clichés dérobés par un mystérieux ninja maladroit dont je ne citerai pas le nom (de peur de voir Tuco changer une nouvelle fois le code du micro protégeant les photos de ses PlayNet !). Si vous êtes malins et que vous possédez une connexion Internet, vous devez déjà avoir pu admirer la bande-annonce de ce long-métrage prometteur. Ah, qu'elle est belle cette Lara !

- zone 1 -

Finding Forrester



Scénario

Jamal Wallace est un joueur de basket talentueux âgé de 16 ans qui vit à New York et dont la passion secrète est l'écriture. William Forrester est un ancien primé du prix Pulitzer qui n'a jamais offert au monde un second roman. Après une rencontre accidentelle, Forrester va devenir le mentor malaimé de Jamal, lui servant de guide par rapport à son exceptionnel talent. Très vite, la vision pessimiste du monde selon Forrester change, et les deux hommes commencent à apprendre l'un de l'autre les leçons de leurs vies respectives et de l'importance de l'amitié.

Avis

Le réalisateur de Finding Forrester, Gus Van Sant, est peu commun, tant il est difficile de cerner une ligne directrice dans sa filmographie. Il peut aussi bien réaliser un long-métrage comme Drugstore Cowboy ou My Own Private Idaho, que faire un remake presque plan par plan d'un des plus grands films d'Alfred Hitchcock, Psychose. Sans pour autant le révéler au grand jour, son dernier long-métrage est aussi en quelque sorte un remake de Good Will Hunting, où le personnage de Robin William est interprété par Sean Connery (mentor et père de substitution) et le jeune Matt Damon est remplacé par Rob Brown, au demeurant assez impressionnant. Gus Van Sant, en reprenant la même sève, le même corps, dans le développement de ses personnages, transposant l'action au cœur du Bronx à New York, développe un autre angle de réflexion. Il fait fi de tout ce qui pourrait le gêner dans les exigences d'une mise en scène classique et d'un découpage conventionnel, pour qu'il ne reste que les émotions brutes de décoffrage. Il s'attache (certes peut-être un peu trop en longueur) à décrire cette relation particulière entre les deux hommes avec minutie et émotion. Sean Connery est comme à son habitude impérial, et plus il prend de l'âge plus son charme agit sur l'image. Le jeune comédien qui lui donne la réplique s'en sort très bien, dans la mesure où il ne se laisse pas impressionner par son prestigieux partenaire et distille sans retenue un jeu tout en nuances et en clarté. On soulignera la présence savoureuse de F. Murray Abraham, qui en jouant ce professeur quelque peu vindicatif, retrouve un peu l'âme du personnage pour lequel il avait été unanimement salué dans Amadeus, salieri. Jamais Finding Forrester ne sombre dans le mélo dramatique, mais c'est au prix de quelques effets pas toujours à propos. On saluera un film simple, à la démarche ambitieuse, qui n'atteint pas toujours ses objectifs mais a le mérite d'exister de par son réalisateur inventif et ses comédiens en pleine forme.

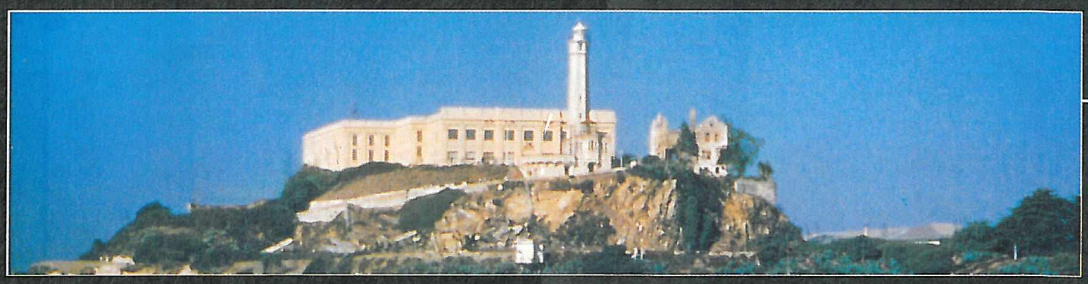
Interactivité

Une image de qualité un peu en décalage avec un son Dolby Digital 5.1 qui n'est pas vraiment exploité dans son ensemble. On s'en contentera quand l'aspect et le sujet du film ne se prêtent pas vraiment à des effets explosifs ou impressionnants. Mais le manque de nuances dans l'exploitation de toutes les enceintes est un peu regrettable. Les suppléments ne sont pas non plus à la fête, même si la présence d'un Making Of et de deux scènes coupées est à mettre au crédit de cette édition. Il manque des entrevues et des commentaires audio qui auraient pu expliquer certains choix du réalisateur.

Cédric Melon

Genre : intimiste
Éditeur : Columbia Tristar Home Entertainment
Réalisateur : Gus Van Sant
Acteurs : Sean Connery, F. Murray Abraham et Anna Paquim
Musique : divers
Durée : 136 mn
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : anglais en Dolby Digital 5.1 et français en Dolby Surround
Sous-titres : anglais et français
Extras : HBO Making Of, Finding Forrester, Found : Rob Brown Featurette, scènes coupées, bandes-annonces, menu interactif et notes de production.

Technique : 3.5
Interactivité : 3
Film : 3.5



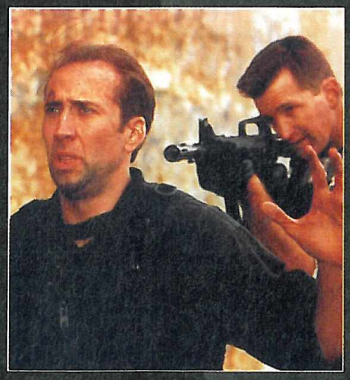
The Rock

Genre : action
Éditeur : Criterion
Réalisateur : Michael Bay
Acteurs : Nicolas Cage, Ed Harris et Sean Connery
Musique :
Durée : 136 mn
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : anglais en Dolby Digital 5.1, anglais en DTS 5.1 et Dolby Surround
Sous-titres : Anglais
Extras : Commentaires audio, documentaires sur les commandos d'élite de la marine américaine : les Navy Seals, Making of, storyboards, bande-annonce, photos de production documentaire sur la prison d'Alcatraz et reportage sur l'avant-première mondiale
Format : 2 disques, simple face, double couche

Technique : 4
Interactivité : 3.5
Film : 3

Scénario

Un ancien général du corps des Marines largement décoré va s'emparer d'un stock d'armes chimiques extrêmement dangereuses. Une fois le forfait accompli, il s'implante dans la foulée et par la force dans la prison désaffectée d'Alcatraz, qu'était en train de visiter 81 touristes qui vont devenir des otages. Ses exigences sont claires : il veut obtenir une réparation financière pour toutes les familles des soldats morts au champ d'honneur pendant les opérations secrètes qu'ils ont menées. La réponse : un groupe d'élite des Navy Seal, avec le soutien d'un agent du FBI spécialiste en produits chimiques dangereux, et un ancien des SAS seul évadé de la prison, vont essayer de pénétrer dans le bâtiment et neutraliser la menace chimique avant qu'il ne soit trop tard. L'heure tourne...



Avis

Pour ceux qui se posent encore la question du titre, The Rock, il faut savoir que c'est le nom que donnent les habitants de San Francisco à la prison d'Alcatraz. Sachant que 80 % du film se déroule sur l'île où est construit l'édifice, la chose devient tout de suite plus claire. Le scénario est pour un film d'action de cette envergure une bonne surprise, et sans être original, il se rattrape par son efficacité. Le casting n'est pas en reste, puisque les trois premiers rôles échouent à trois comédiens de talent, Sean Connery en tête, qui interprète un ancien des SAS, avec la truculence et le flegme qui le caractérisent. Nicolas Cage, en anti-héros, nuance son jeu et s'en sort bien dans les scènes d'action. Ed Harris campe un militaire dévoué à ses hommes, sans pour autant éviter de sombrer de temps en temps dans la caricature. L'ensemble aurait pu être largement plus digeste si Michael Bay n'avait pas placé ses caméras sur une vache folle qu'on électrocute. Le cadrage est une notion qu'il ne maîtrise absolument pas, le montage est un concours au nombre de plans qui ne servent à rien que l'on peut condenser dans une scène et l'ensemble est sérieusement énervant. Gâchis, vous avez dit gâchis... ? Le mot est faible ! Quand on sait que The Rock est certainement le film le plus digeste qu'il ait réalisé, on prend peur. Mais les amateurs de Films d'action pourront largement y trouver leur compte. C'est rythmé, les lumières sont superbes et pas besoin d'un furieux Brainstorming pour comprendre les tenants et les aboutissants de l'intrigue. Même migraineux, on doit pouvoir s'en sortir sans faire trop d'efforts.

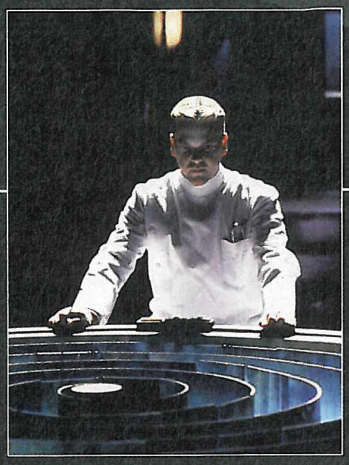
Interactivité

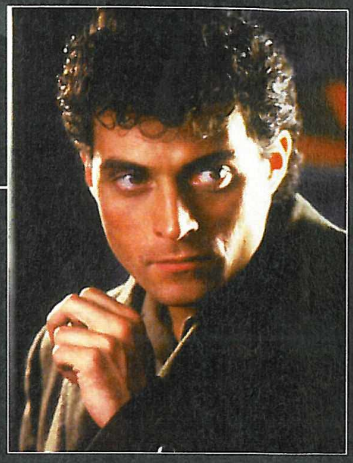
Une édition Criterion qui permet d'apprécier un peu mieux le long-métrage.

Cédric Melon

- zone 2 -

Dark City





Genre : Science-Fiction
Éditeur : Seven Sept
Réalisateur : Alex Proyas
Acteurs : Rufus Sewell, Kiefer Sutherland et Jennifer Connely
Musique : Trevor Jones
Durée : 96 mn
Vidéo : widescreen 1.85 : 1
Langues : français et anglais en 5.1 DTS et Dolby Digital 5.1
Sous-titres : français
Extras : le commentaire audio du réalisateur, des scénaristes, du directeur artistique et du directeur de la photographie, autour du film : entrevues et tournages. Entretiens avec les acteurs et le réalisateur, les scènes prises sur le vif, les filmographies, les notes de production, la galerie : les projets des affiches réalisés pour la sortie cinéma américaine, les influences de Dark City : comparaisons avec Metropolis de Fritz Lang, l'univers de Drak City et la bande-annonce (plus d'autres bandes-annonces de films à venir).
Format : 1 disque, simple face, double couche

Technique : 4
Interactivité : 1
Film : 3.5

Scénario

John Murdoch se réveille dans une chambre d'hôtel et découvre à ses côtés le cadavre d'une femme. Il ne se souvient ni de la nuit passée avec elle, ni de celles qui l'ont précédée : il a perdu la mémoire. Traqué par la police qui le soupçonne d'être un tueur en série et poursuivi par les Étrangers, des êtres mystérieux aux pouvoirs terrifiants, il cherche à retrouver son identité. Mais dans une ville où la réalité n'est qu'une illusion, la vérité est au-delà de toute imagination.

Avis

On devait déjà à Alex Proyas l'univers particulier et stylisé de The Crow avec le défunt Brandon Lee. Il mettait en scène un contexte appartenant à la bande dessinée, un monde gothique hyper sophistiqué qui laissait supposer un talent et une maîtrise plus qu'appréciables. Avec Dark City, trois ans plus tard, il s'inspire à nouveau d'un univers appartenant à la BD, et plonge le spectateur dans un sombre cauchemar. Reposant sur un solide scénario, il en profite pour laisser libre cours à son imagination débordante. Les références sont légions, tant au niveau de l'histoire que dans leur représentation. La bande dessinée (Hopper), la peinture (Dali), le cinéma (Metropolis) : il ne ménage pas ses effets, il brosse des personnages gothiques et crée un univers noir et oppressant. Ses effets sont réussis parce que sa réalisation, même si elle est peu conventionnelle, est d'une efficacité troublante. Chaque plan, chaque scène, a sa signification visuelle et sonore ; les métaphores avec la condition humaine ne sont pas fortuites, et même si l'on peut lui reprocher de temps en temps quelques écarts ou procédés un peu faciles, l'ensemble est d'une fluidité et d'une constance remarquables. Les effets spéciaux et les comédiens flattent nos émotions, ne laissant aucune place à l'à peu près. Jennifer Connely promène sa silhouette avec conviction, Kieffer Sutherland campe un docteur en perte d'humanité, William Hurt un flic intègre qui peu à peu va prendre conscience de ce qu'il n'est pas, et le héros, Rufus Sewell, comme le sera un peu plus tard Keanu Reeves dans Matrix ou Jim Carrey dans The Truman Show, est le petit grain de sable dans la machine infernale de la manipulation qui va tout faire péter. Dark City était précurseur de ce genre d'histoire et il n'a certainement pas eu le retentissement qu'il méritait, au même titre que le film des frères Wachowski ou celui de Peter Weir. Cette édition prestige est en quelque sorte le moyen de lui donner une seconde chance et de l'apprécier pour ce qu'il est : le film précurseur d'un genre, qui est loin de démériter par rapport aux autres. Il confirme en tout cas qu'Alex Proyas est un réalisateur avec qui il faut compter.

Interactivité

La compression de l'image est exceptionnelle. Le film se déroulant presque exclusivement dans le noir, il était important que les contrastes soient respectés et le pari est réussi. Le son n'est pas en reste, puisque les deux pistes DTS 5.1, en anglais ou en français, sont d'excellente qualité et utilisent chaque élément de votre installation à bon escient. Seules les enceintes arrière ne sont pas toujours suffisamment exploitées, mais l'ensemble est d'excellente qualité.

Cédric Melon

Rencontres du 3ème type

Scénario

Des avions portés disparus en 1945 refont subitement surface en plein désert de Mojave, et ils semblent en parfait état de conservation. Un avion de ligne est ébloui par une lumière qui l'entoure et le dépasse, sans que le pilote ne puisse dire de quoi il s'agit et enfin Roy Neary, alors qu'il est envoyé par sa compagnie pour vérifier les lignes à haute tension du quartier qui viennent de s'arrêter sans raison apparente, va être confronté à un phénomène inexpliqué. Cette rencontre va commencer à obséder Neary, qui est fasciné par cette rencontre et obnubilé depuis par une image dont il n'arrive pas à se défaire, sans pour autant lui donner un sens. Il ne va pas tarder à se rendre compte que cette vision, il la partage avec un groupe de personnes qui apparemment n'ont rien en commun et ne se connaissent pas.

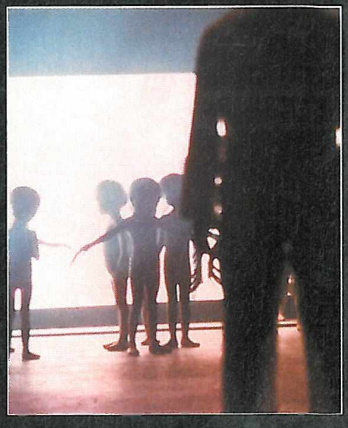
Avis

Rencontres du Troisième type est un film qui ne ressemble à aucun autre. Il met en avant la petite partie de notre cerveau plus ou moins réceptrice qui tend à expliquer l'inexplicable, cette infime part de notre inconscient qui transforme le rêve en réalité. Spielberg réussit à mettre en scène sa conception, qui est comme la petite étincelle dans le regard d'un enfant à qui l'on vient de faire un tour de magie. Teinté d'admiration et d'innocence, l'espace d'un moment, l'enfant pense que vous avez un pouvoir surnaturel, un don. Spielberg croit en une forme de vie extraterrestre, et Rencontres du troisième type est son tour de magie à lui, qui l'espace d'un instant fait partager son émerveillement avec le spectateur. Alors que le film date de 1977, le rêve est encore intact et reste un grand moment de cinéma. Un thème musical qui est resté dans les mémoires, des scènes cultes comme celle où l'on retrouve des avions de la Seconde guerre mondiale parfaitement intacts, la première manifestation des ovnis, Barry qui se fait enlever et enfin le final. Une incroyable adéquation entre la réalisation, les images, les effets spéciaux, la musique, les acteurs, un ensemble qui se laisse déguster sans modération plus de vingt ans après.

Interactivité

La première chose frappante de cette édition spéciale, c'est la remastérisation de l'image. Alors que le film date de 1977, le travail accompli pour rendre de la couleur, de la variation et des teintes au long-métrage de Spielberg, est tout simplement exceptionnel. Même si par moments la qualité joue un peu contre le film lui-même (de par les effets spéciaux qui ont nettement progressé depuis), il n'en demeure pas moins que le résultat est impressionnant et plaisant à regarder. Les pistes anglaise en Dolby Digital 5.1 et française en DTS 5.1 sont de qualité, mais pêchent un peu par rapport à la répartition des sons sur les enceintes. Le caisson de basse est certes mis à contribution, mais les enceintes arrière sont trop souvent au chômage technique, c'est dommage. Restent des variations et des effets qui mettent en valeur une ambiance musicale devenue culte.

Cédric Melon



Genre : Science-Fiction
Éditeur : Gaumont
Réalisateur : Steven Spielberg
Acteurs : Richard Dreyfuss, François Truffaut et Teri Garr
Musique : John Williams
Durée : 131 mn
Vidéo : widescreen 2.35 : 1
Langues : français en DTS 5.1 et anglais et français en Dolby Digital 5.1
Sous-titres : français et anglais
Extras : documentaires de 101 mn, Making of de 1977, scènes supplémentaires, filmographies et bandes-annonces
Format : 2 disques, simple face, double couche

Technique : 3.5
Interactivité : 4.5
Film : 4

EN DIRECT DE LA REDAC

Après Les feux de l'amour, Top Model, La Clinique de la Forêt-Noire et Amour, gloire et Beauté, découvrez la nouvelle production FJM :

Troubadour, Poire et Cétacé

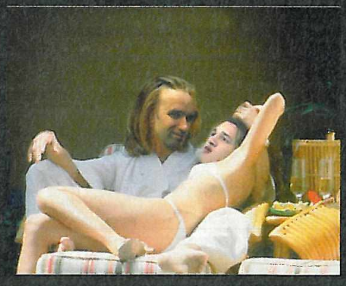
Résumé des épisodes précédents

Personne n'est allé voir le film de nos amis, mais cela ne les a pas empêchés de s'entraîner à nouveau, dans la perspective d'un autre long-métrage. Mais chacun à sa façon...

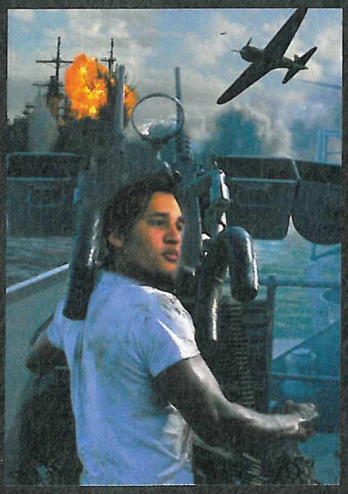
Aujourd'hui

Les choses n'avancent pas beaucoup, alors chacun s'occupe comme 'y peut.

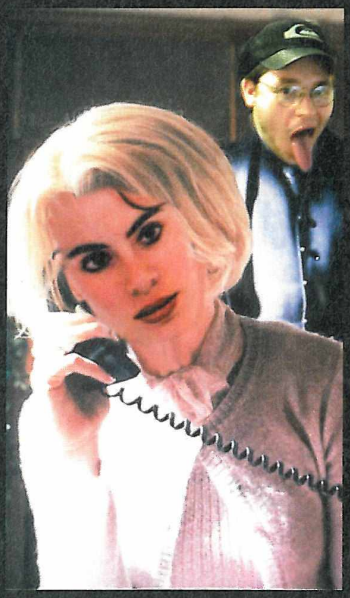
Ô rage, ô désespoir, notre ami Zaza Rpg s'est vraiment mis dans une terrible situation. Non content d'avoir été choisi comme figurant dans un film de production secondaire, les kamikazes sont pas frileux, il s'est laissé emporter. Oubliant qu'à l'endroit où il se trouve actuellement, un mannequin aurait dû prendre sa place, c'est tout paniqué qu'il assume encore son rôle, au péril de sa tignasse qui commence déjà à sentir le souffre. En tout cas, c'est bien le seul à se plaindre de sa situation, quoique...



Tuco, lui, ne s'en fait pas, il est sur une plage des Antilles en train de siroter un cocktail du pays, attendant que les producteurs de tous bords reconnaissent enfin son charisme. Déjà il est harcelé par des harpies de podium qui ne lui permettent même pas d'avoir un bronzage uniforme. Si c'est pas une galère ça !



Notre ami Neo Alex, largement épuisé de son second rôle dans Raoul Prince de la jungle, n'arrive pas à se défaire de son petit partenaire, Chitou. Son ami poilu ne lui lâche pas la grappe - dans son lit, dans sa baignoire, dans les toilettes ! Le Neo Alex est en train de craquer, il en est tout défrisé. Mais d'ores et déjà, il pense à sa nouvelle implication dans le monde du spectacle, qu'il garde secrète pour le moment.



La Titia n'est pas non plus à la fête. Afin d'arrondir ses fins de mois, elle s'est engagée à tenir le standard du Brown Finger. Elle s'occupe donc des réservations, qui affluent du monde entier. Surveillée par un des portiers de la boîte appelé le Cerbère, la pauvre n'est pas à la fête et n'a même pas le temps de se repoudrer le nez toutes les 10 minutes (rythme de croisière totalement restreint par ses nouvelles obligations marketing).

Épilogue

Difficile de terminer la rubrique en mettant un voile pudique et discret sur la nouvelle série qui se prépare, Loic et Supernaze, parce que nos deux stars du petit et du grand écran viennent de passer avec plus ou moins de succès le casting.

Cela se concrétisera-t-il par un nouveau contrat en bonne et due forme ? Vous saurez tout en suivant le prochain épisode de Troubadour, Poire et Cétacé.

NEXT
GENERATION

E3 NEXT GENERATION

En plus d'être magnifiques, les décors sont vastes avec une bonne profondeur de champ.

Que ce soit en intérieur ou en extérieur, l'ambiance ne varie pas beaucoup.

Legacy Of Kain : Blood Omen II

Il revient, et il n'est pas content.

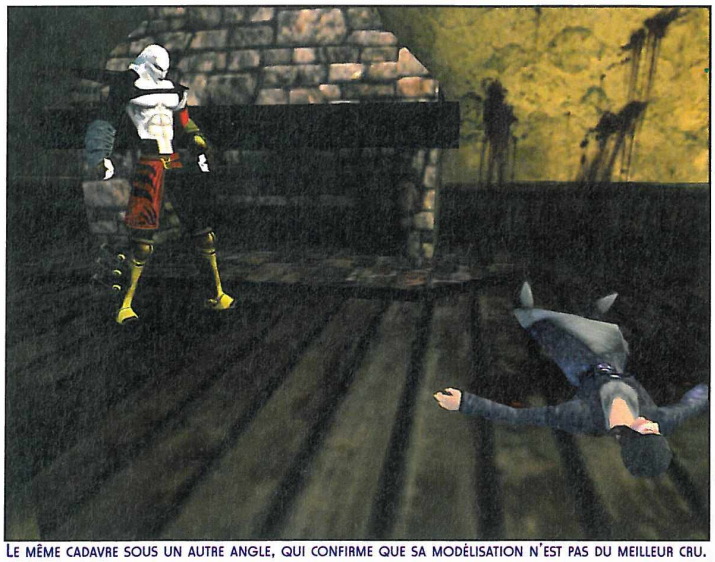
Fiche technique

Editeur : Eidos
Concepteur : Crystal Dinamics
Type : av/action
Sortie prévue : hiver 2002

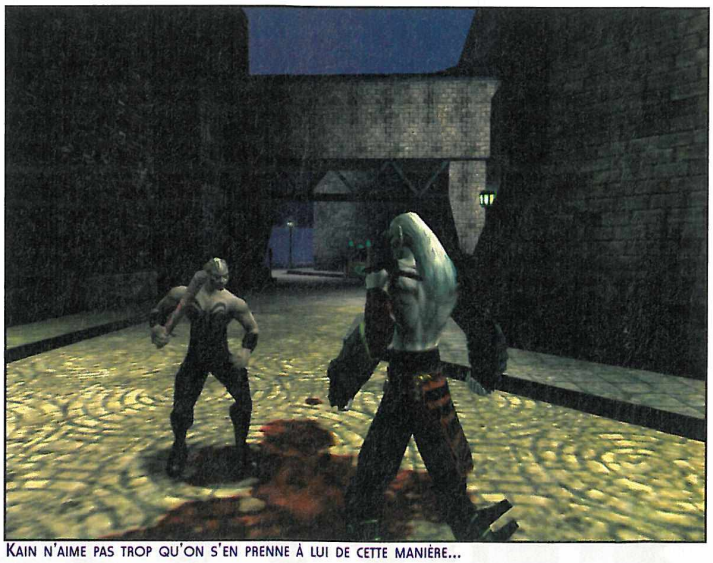
Les amateurs de gousses d'ail, de crucifix, d'eau bénite, de pieux en bois et de pouêt pouêt en plastique (excusez-moi, la chaleur) vont en avoir pour leurs frais. Cela faisait déjà un moment que l'on attendait une suite à Legacy Of Kain, eh bien que tous les fans de Kain se rassurent, la chose est entendue. C'est la PlayStation 2 qui va mettre en scène les aventures du héros énigmatique du monde de Nosgoth.

C'est fou comme le temps passe vite, cela fait déjà 400 ans que notre amie le vampire Kain a damné le monde de Blood Omen. Mais les choses ont bien changé depuis. Kain voit son pouvoir peu à peu partir en lambeaux, la main mise qu'il avait sur ses armées de vampires assoiffés d'âmes fraîches n'est plus aussi certaine, ses alliés sont tués et éradiqués, et pour couronner le tout, un étrange et énigmatique personnage commence à réduire ses pouvoirs. Difficile d'être un conquérant pour un vampire, il est temps qu'il remette un peu d'ordre dans tout ça. Il va donc s'employer à reprendre ce qu'on est en train de lui arracher, et devoir mobiliser ses troupes, galvaniser ses armées de soldats acquis à sa cause et s'il le faut faire appel à des démons sanguinaires. Le tout pour déjouer cette force maléfique qui est en train de lui ravir sa plus belle conquête : son monde. Legacy Of Kain : Blood Omen II est un jeu d'aventure et d'action qui

Des angles et des perspectives qui mettent en avant les éléments clés du jeu ; ici un cadavre.

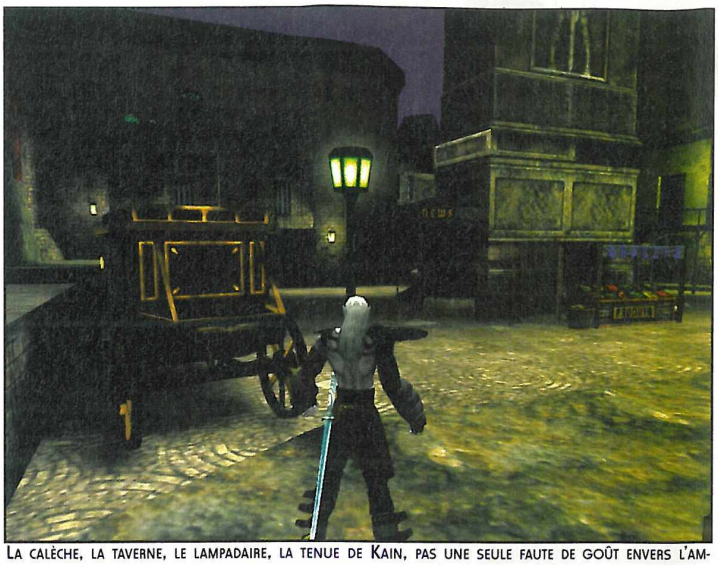


Le même cadavre sous un autre angle, qui confirme que sa modélisation n'est pas du meilleur cru.



Kain n'aime pas trop qu'on s'en prenne à lui de cette manière...

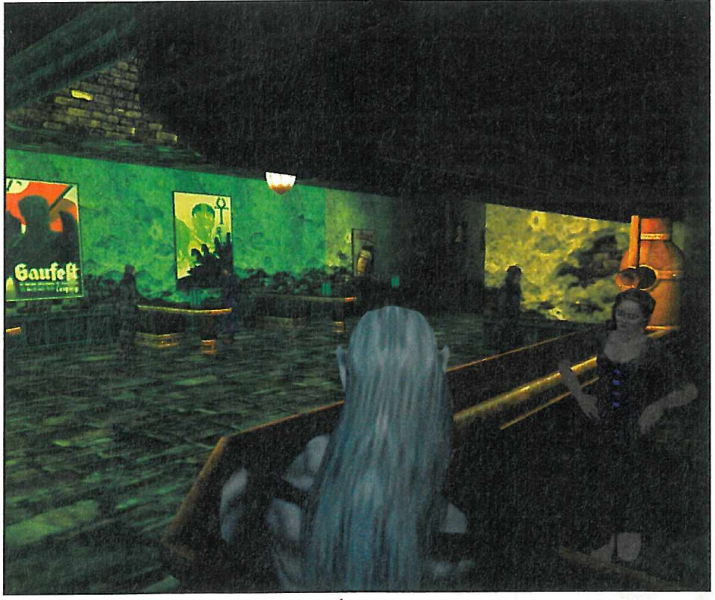
Le personnage de Kain se marie parfaitement avec le décor.



La calèche, la taverne, le lampadaire, la tenue de Kain, pas une seule faute de goût envers l'ambiance médiévale et gothique voulue pour le jeu.

est à la troisième personne et c'est vous qui avez la lourde tâche d'incarner Kain sur le point d'être renversé de sa place de seigneur de Nosgoth. Comme le premier épisode de la série, l'histoire est travaillée et compte pour beaucoup dans l'éventuel succès du jeu. Vous allez vous retrouver face à de véritables énigmes à résoudre et des pièges à déjouer, le tout dans un décor entièrement en 3D. Les phases d'explorations sont ainsi indispensables et il vous faudra aussi faire preuve d'une bonne dose de jugeote et de réflexion pour venir à bout de ce complot maléfique. L'aventure est évolutive au niveau du scénario, mais aussi des personnages ; au fur et à mesure que vous avancez, vous gagnez de l'expérience, de nouveaux pouvoirs, et par conséquent l'accès à de nouveaux lieux vous sera désormais possible. Mais ce qui est vrai dans un sens l'est aussi dans l'autre, puisque vos ennemis seront eux aussi plus forts et plus difficiles à éradiquer. La maniabilité semble avoir gagné en simplicité, et les combats proposent des angles de vue et des animations originales. Il ne manque plus qu'un savant dosage entre les phases de réflexion et d'action pour que Legacy Of Kain : Blood Omen II soit l'un des titres les plus attendus de la Play 2. Mais comme d'habitude pour une preview, c'est la patience qu'il faut cultiver, tout en se régalant des photos qui habillent cette page, car pour pouvoir faire revivre une nouvelle fois notre ami Kain, le pad en main, il faudra attendre qu'il fasse froid dans notre beau pays (comprenez l'hiver prochain).

El Tuco

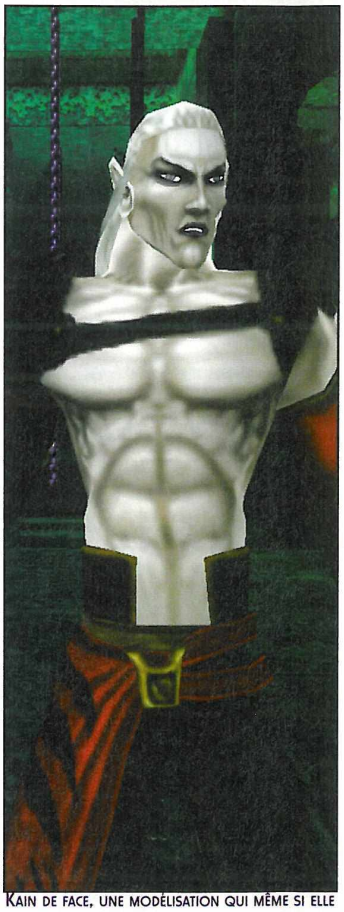


Vous aurez la possibilité, pour avancer dans l'histoire, de parler avec des personnages

Vous aurez la possibilité, pour avancer dans l'histoire, de parler avec des personnages qui pourront vous éclairer sur la suite des événements

Au détour d'une salle, il n'est pas rare de croiser un autochtone (du coin ?)...

Une salle de trophées bien glauque, Kain va avoir du pain sur la planche pour remettre de l'ordre dans tout ça



Kain de face, une modélisation qui même si elle est d'un niveau très correct, est un peu décevante.

L'arrière-plan est magnifique, le côté médiéval du titre n'est pas qu'une simple option.

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION

RIEN À DIRE : C'EST SOUFFLANT...

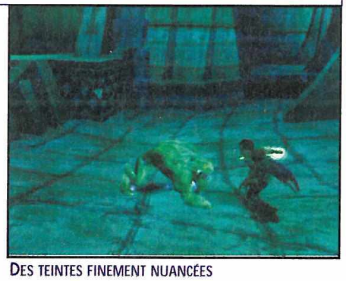
RAZIEL, PLUS BEAU QUE JAMAIS...

Legacy Of Kain : Soul Reaver 2

Fiche technique
Support : PlayStation 2
Éditeur : Eidos Interactive
Concepteur : Crystal Dynamics
Date de sortie : septembre 2001
Genre : action / aventure

Raziel, mon amour...

Vendu à plus d'1 million d'exemplaires de par le monde, Soul Reaver premier du nom s'est inscrit dans les mémoires. Annoncé pour le mois de septembre prochain, sa séquelle - et le troisième opus de la série des Legacy of Kain après Blood Omen -, prend l'aspiration sillonnée par son aîné et s'applique à en être digne. Aucun doute sur son avenir : ménagez d'ores et déjà vos deniers...



DES TEINTES FINEMENT NUANCÉES

SOURCES DE LUMIÈRE MULTIPLES...

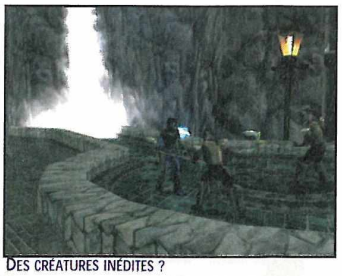
ADMIREZ LE DÉTAIL DE RAZIEL

Dois-je vraiment vous en rappeler le système ? D'un concept axé aventure / action simple, Soul Reaver aura su définir sa propre nouvelle catégorie où monde matériel et monde spectral se chevauchent. C'est en vous téléportant de l'un à l'autre que vous appreniez alors à vous défaire de situations pourtant vraisemblablement insurmontables. Tomb Raider-like surréaliste et point par point plus détaillé, Soul Reaver fait place à une relève imposante, suite directe de la progression de Raziel. Toujours sur les talons de l'infâme Kain, il se devra cette fois-ci de voyager dans le temps afin de découvrir les secrets que recèle le génocide des vampires ainsi que le mystère des Nosgoth. Une trentaine de pouvoirs inédits vous seront crédités, et vous pourrez accéder à la possibilité de perfectionner armes et sorts. Côté paysages, le renouveau est à prévoir, puisqu'on nous parle de marais, de forêts et de villes. De même, de nombreux PNJ tout frais vous feront face, des humains aux vampires de toutes catégories. Les forces élémentaires que sont les Ténèbres, l'Esprit, la Lumière, le Feu, l'Air, la Terre et l'Eau vous aideront à progresser et à déjouer des énigmes cette fois-ci plus pointues, et il vous faudra user de tout ce dont vous disposez si vous souhaitez vous en sortir. Pour ce qui est de l'aspect technique, il semblerait que peu des défauts du premier opus aient survécu, et seules les photos achèveront de vous convaincre de la performance atteinte par le moteur graphique du jeu. Bref : bonheur...

Titia

LE GLAUQUE AU RENDEZ-VOUS

CE QUI MANQUAIT AU PREMIER : LA VARIÉTÉ DES DÉCORS



DES CRÉATURES INÉDITES ?

Un mode Deux joueurs classique, mais efficace.

Les fans de la série ne devraient pas être déçus par cette nouvelle mouture de Wipeout sur Play 2

Wipeout Fusion

La PS 2 fait fusion avec Wipeout

Fiche technique

Editeur : Sony
Concepteur : SCEE Studio Liverpool
Type : course futuriste
Sortie prévue : Hiver 2002

Wipeout est devenue une référence en matière de soft de courses. Son principe est simple et original. Il met en opposition dans un futur éloigné des véhicules anti-gravité lancés à vive allure sur des circuits toujours plus fous, toujours plus originaux. Après trois numéros toujours plus performants, le quatrième opus change de peau et de console, il passe à la génération suivante. De la PlayStation à la Play 2, c'est la fusion qui est maintenant de rigueur.

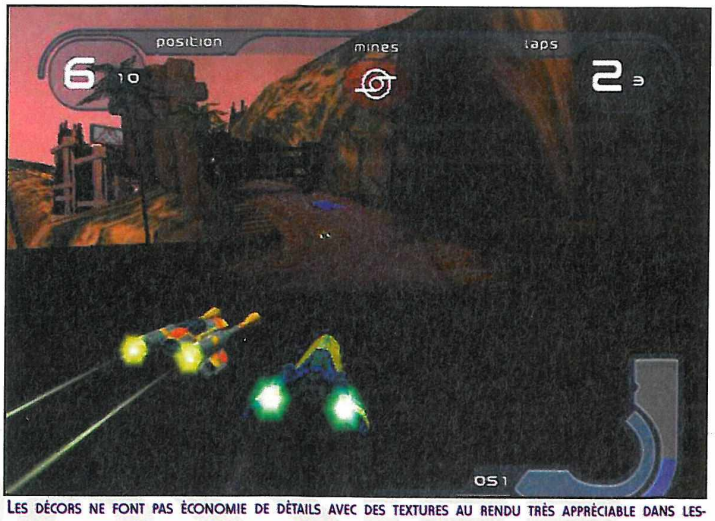
Wipeout Fusion est la suite logique d'un titre à succès sur la première PlayStation, et au regard des images et du témoignage de Kyo, il s'annonce particulièrement intéressant. Nous sommes en 2150 et la fédération a décidé de passer un cap quant à la technologie de ses véhicules et de leurs performances pour organiser des courses toujours plus palpitantes. Cette nouvelle expérience s'appelle la Wipeout 9000 league. Le programme est vaste et les réjouissances nombreuses. Pas moins de huit nouvelles équipes qui viennent des quatre coins de la planète, avec à bord des engins anti-gravité les meilleurs pilotes. De nouveaux circuits ont été construits, avec un leitmotiv évident : le délire. Imaginez que, lancé à vive allure sur une très forte pente qui n'en finit plus, tout d'un coup plus rien, vous planez au milieu des oiseaux puis retombez petit à petit en traversant les nuages sur la portion suivante du circuit pour repartir de plus belle. Ça laisse envisager quelques arsouilles particulièrement alléchantes. Rien n'a été laissé au hasard, et les croisements, tunnels, raccourcis à la verticale et sauts hallucinants inhérents à la série sont toujours de mise, avec une très nette amélioration graphique. L'animation est la même, la vitesse aussi, les détails et la résolution améliorés n'ont pas été synonymes de ralentissements. 32 véhicules anti-gravité, 16 pilotes différents dans huit équipes, 45 pistes réparties sur sept courses avec des décors de jungle, de désert, de ville, de montagnes, six modes Single player, 5 modes Multiplayers et 26 armes originales, canons à protons, roquettes, grenades, mines, canons à plasma et autres font partie de votre arsenal. Des chiffres qui font tourner la tête et de bien belles nuits blanches en perspective. Des options en pagaille qui ne font qu'augmenter notre impatience de se saisir du pad au plus vite.

El Tuco

On en revient aux origines graphiques du premier Wipeout, avec un halo de lumière en guise de réacteur propulseur.

Les arsouilles vont être de véritables parties de plaisir. Un arsenal hallucinant, une vitesse démesurée, ça va dépoter.

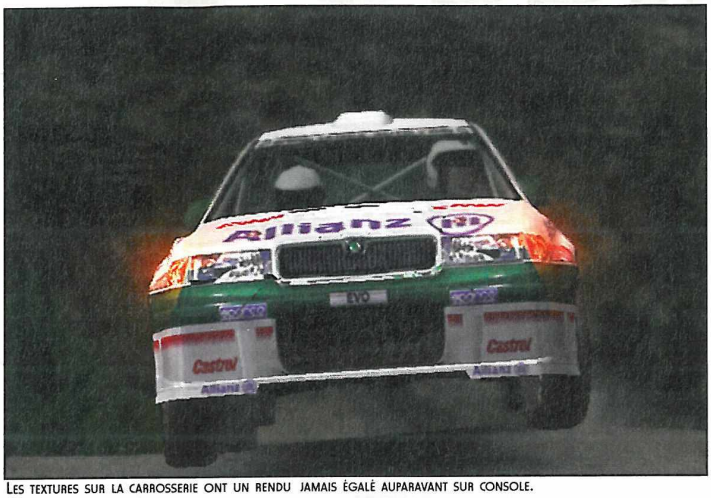
La vitesse est toujours aussi hallucinante, il suffit que l'animation ne soit pas en reste et la fusion sera parfaite.



Les décors ne font pas économie de détails avec des textures au rendu très appréciable dans lesquels se marient très bien les véhicules Wipeout nouvelle génération.

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION



LES TEXTURES SUR LA CARROSSERIE ONT UN RENDU JAMAIS ÉGALÉ AUPARAVANT SUR CONSOLE.

LES EFFETS DE LUMIÈRE, AUSSI DISCRETS SOIENT - ILS, FONT PARTIE INTÈGRANTE DE LA SIMULATION

World Rally Championship

Un concurrent sérieux de Colin McRae II ?

Fiche technique

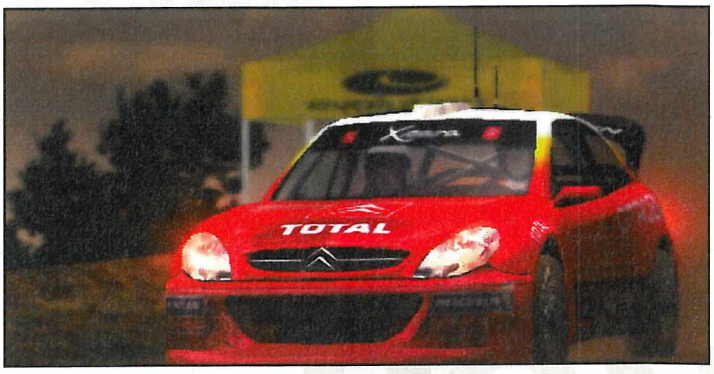
- Éditeur : Sony
- Développeur : Evolution Studios
- Date de sortie : automne 2001
- Genre : simulation de rallye

LE STUDIO QUI DÉVELOPPE WORLD RALLY CHAMPIONSHIP, EVOLUTION STUDIOS, N'EST PAS PEU FIER D'ANNONCER QUE CE QU'IL PRÉPARE EST SUR LE POINT DE RÉVOLUTIONNER LES SIMULATIONS DE JEUX DE RALLYE ET CE, TOUS SUPPORTS CONFONDUS. MAIS C'EST LA PLAYSTATION 2 QU'ILS ONT CHOISIE POUR DÉVELOPPER LEUR BÉBÉ.

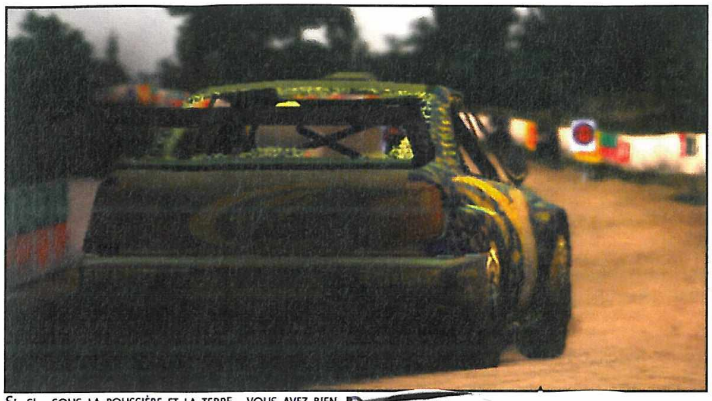
VRAIMENT DIFFICILE DE S'Y RETROUVER DANS CETTE PURÉE DE POIS

LE RELIEF DE LA PISTE PEUT PARFOIS PIÉGER.

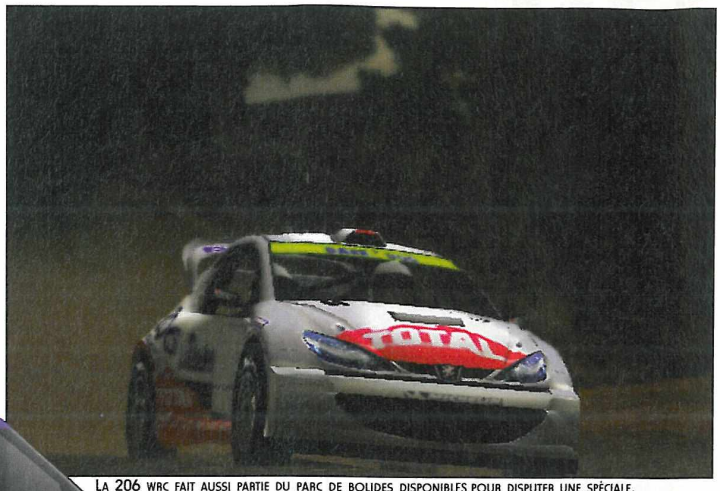
Le premier argument qui va dans ce sens et que l'équipe soulève, c'est l'exclusivité des licences officielles FIA World Rally Championship 2001-2005, qu'ils ont réussie à décrocher avec un nombre impressionnant de constructeurs (Peugeot Sport, Ford Motor Company, Subaru World Rally Team, Marlboro Mitsubishi Ralliart, Skoda Motorsport, automobiles Citroën et Hyundai World Rally Team), ce qui leur permet d'afficher un nombre conséquent de bolides modélisés en adéquation avec ceux qui participent aux championnats toute l'année. Les détails, les aperçus et les textures sont imaginés et dessinés pour être le plus proche possible de la réalité. Les technologies utilisées pour la modélisation en 3D sont innovantes et autorisent des résultats presque photo-réalistes (ils ont utilisé des images-satellite pour reproduire exactement les reliefs et les contours des véritables terrains d'arsouilles des vrais pilotes). De plus, et c'est assez exceptionnel pour être souligné, les voitures subiront les dommages inhérents à la conduite et aux chocs que leur infligeront les sorties de route, erreurs du conducteur ou autres



LA MODÉLISATION DES VÉHICULES EST TOUT SIMPLEMENT IMPECCABLE.



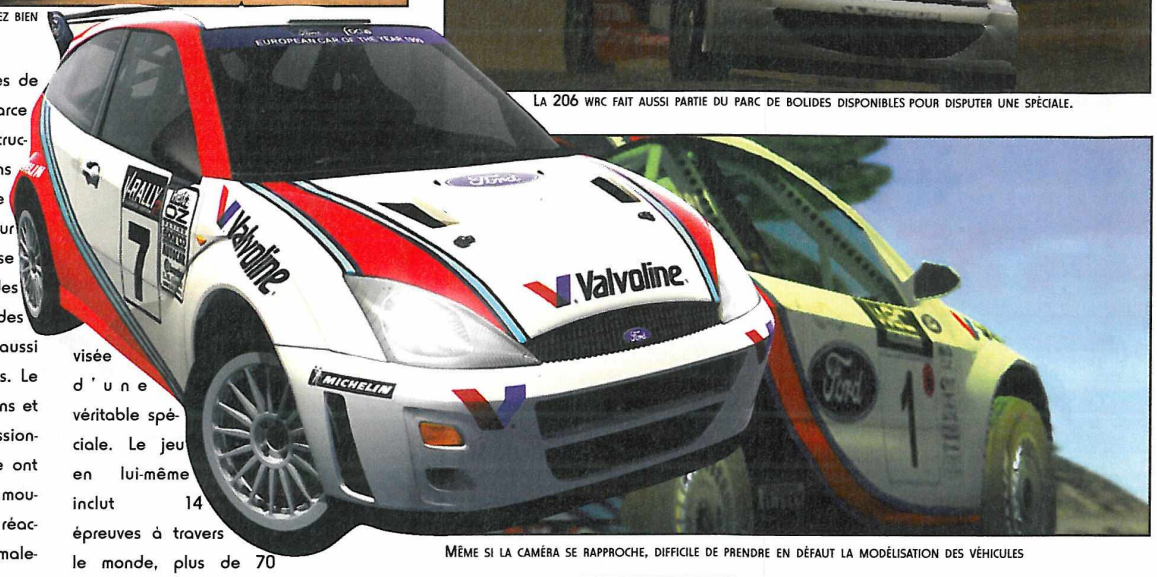
Si, si , sous la poussière et la terre , vous avez bien réussi à distinguer une Impreza.



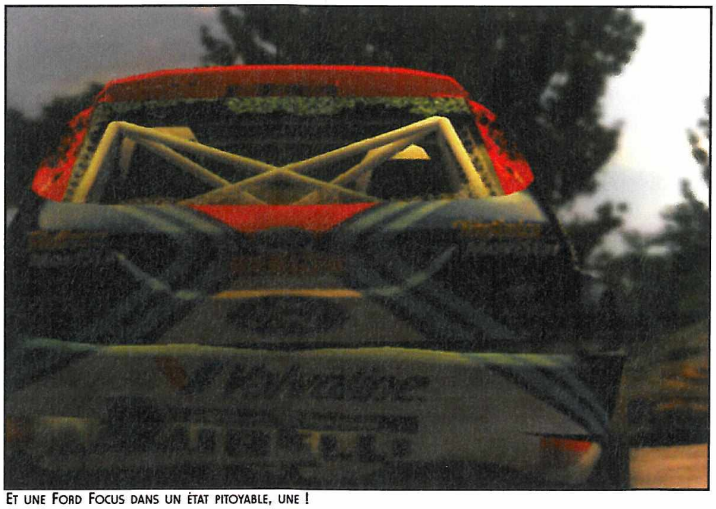
La 206 WRC fait aussi partie du parc de bolides disponibles pour disputer une spéciale.

facteurs extérieurs (poussière, caprices de la météo, boue, etc.) - exceptionnel parce qu'il est rare que les différents constructeurs permettent que leurs créations s'abîment, même dans le contexte d'un jeu, tant ils sont soucieux de leur image (même dans GT3, la tôle ne se froisse pas). Mais la modélisation des décors n'a pas été le seul objectif des développeurs, puisqu'ils se sont aussi déchaînés sur les textures des décors. Le résultat sur les photos des arrière-plans et de l'environnement est plus qu'impressionnant. Le pilote ainsi que le co-pilote ont été modélisés indépendamment des mouvements du véhicule, proposant des réactions à l'intérieur du cockpit qui normalement devraient valoir leur pesant de cacahuètes. Il ne restait plus qu'à nous peaufiner un son à la hauteur des images, et pour ce faire, ils n'ont pas lésiné sur les moyens, enregistrant les différents bruits des moteurs dans un environnement réaliste. En combinant cette nouvelle technologie avec le savoir-faire de l'équipe de développement, World Rally Championship prendra une dimension qui se rapprochera de plus en plus d'une retransmission télévisée d'une véritable spéciale. Le jeu en lui-même inclut 14 épreuves à travers le monde, plus de 70 stages et 5 super spéciales en face à face. Et c'est un titre plus complet que nous pourrons prendre en main très bientôt. Il ne reste plus qu'à souhaiter que la maniabilité soit à la hauteur des efforts faits pour le rendu sonore et graphique, et que l'animation et l'impression de vitesse ne soient pas en reste pour qu'on tienne un petit bijou en matière de simulation de rallye.

El Tuco



Même si la caméra se rapproche, difficile de prendre en défaut la modélisation des véhicules



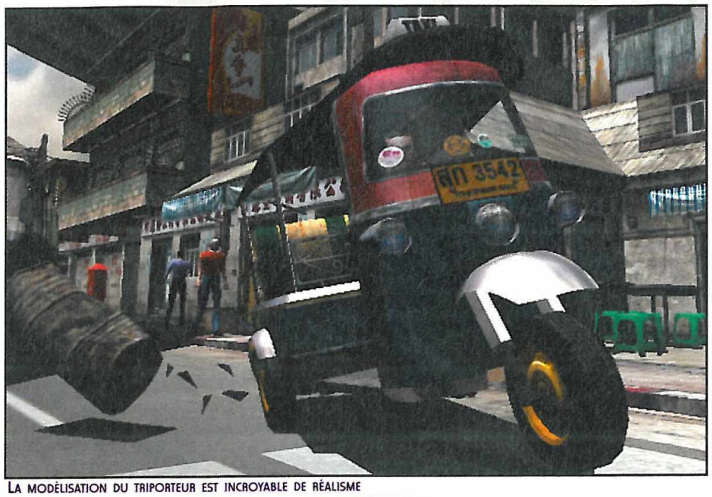
Et une Ford Focus dans un état pitoyable, une !

Les détails de ce qui reste du pare-brise sont criants de réalisme

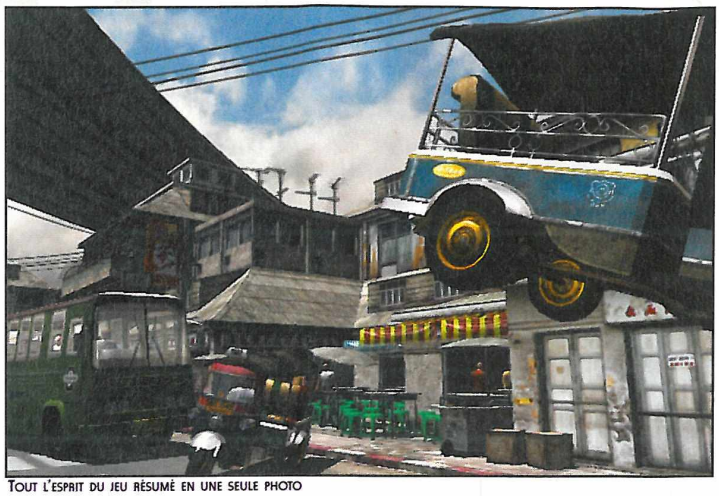
Que ce soit de dos ou de face, rien à dire sur la modélisation des véhicules, elle respecte la réalité dans ces moindres détails

C'est sûr, il va y avoir des frais.

E3 NEXT GENERATION



La modélisation du triporteur est incroyable de réalisme



Tout l'esprit du jeu résumé en une seule photo

Stuntmaster

Fiche technique

Éditeur : Infogrames
Concepteurs : Reflections
Date de sortie : janvier 2002
Genre : driver chez Rémy Julienne

Moteur ! Ça tourne ! Action !

Réflexion faite, Drivers 3 va se faire attendre encore un petit peu. Cela veut-il dire que nos amis se sont reposés sur leurs lauriers en pensant à la suite sur un nouveau support ? Tout faux ! Forts de leur savoir-faire sur les deux précédents opus, ils nous concoctent une petite bombe qui porte le doux nom de Stunt man. Et si les points communs avec la série culte des Drivers sont légions, le titre présente suffisamment d'originalité et d'innovation pour nous séduire dès les premières images. Et comme d'habitude avec Reflections, plusieurs mois avant la sortie, on est déjà sur les starting blocks, les muscles tendus, la mâchoire crispée et l'œil rivé sur le calendrier.

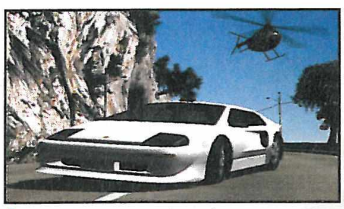
En effet, il est bien difficile de ne pas se sentir pousser des ailes et des fantasmes de voyageurs dans le temps quand on a pris connaissance de ce que les développeurs de Driver 1 et 2 nous préparaient. Vous voilà directement impliqués dans des tournages de longs-métrages au quatre coins de la planète en tant que cascadeurs. Les réalisateurs du monde entier vont faire appel à vous et exploiter sur la pellicule vos talents de conducteur hors pair. Au départ, vous commencerez dans des petites productions de seconde zone, avec pour objectif de devenir le plus rapidement possible la référence incontournable des Stunt man. Pour ce faire, il faudra suivre à la lettre les indications du metteur en scène et faire preuve d'adresse et d'opiniâtreté au volant. De Londres à Bangkok en passant par les Alpes, la voiture ne sera pas le seul véhicule à moteur à passer entre vos mains. La richesse et la diversité seront les élément essentiels du soft en préparation, avec un moteur autrement plus puissant que celui conçu pour les Drivers (on en n'attendait pas moins). La modélisation sur les décors et les véhicules a d'ores et déjà remporté nos suffrages et laisse augurer de la qualité à tous les points de vue (d'autant plus qu'à l'instar d'un Gt II, il sera possible de ruiner sa caisse et de bousiller une bonne partie des décors interactifs ; si c'est pas séduisant, ça !). Une fois la cascade dans la boîte, il ne vous restera plus qu'à confectionner la bande-annonce du film, qui bien entendu fera la part belle à vos coups de volant ou de guidon. Les bases sont lancées, le jeu n'est pas encore terminé, mais déjà rien qu'à ce niveau-là de développement, on en redemande encore et encore. Il faudra attendre le début de l'année prochaine avant de pouvoir vibrer avec délectation dans le monde décidément à part du soft de Reflections. Remy Julienne n'a qu'à bien se tenir !

El Tuco

Ça va être assez coton de se réceptionner sans trop de casse.

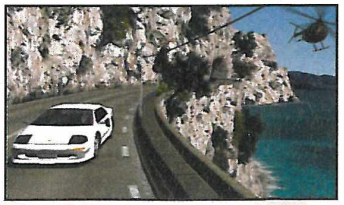
Une perspective pour le moins intéressante

Dans la série des Bond, ce coup-ci, on fait un tour dans le monde d'Octopussy.



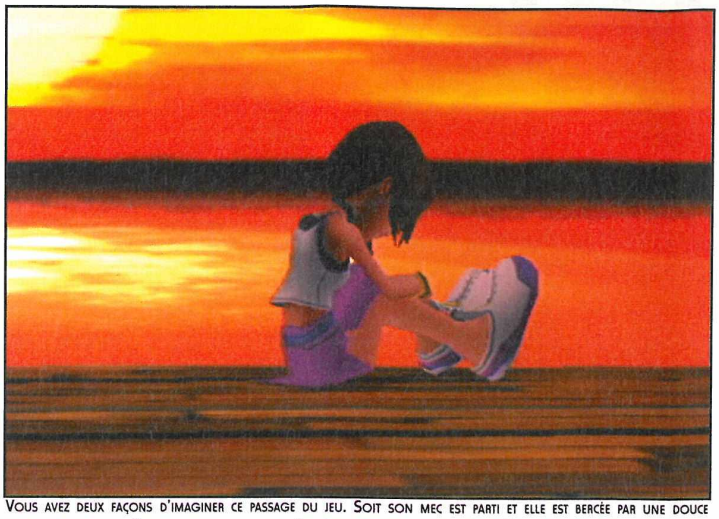
Difficile de ne pas penser à la scène mythique de L'espion qui m'aimait, avec Roger Moore.

La patte des créateurs de Driver est omniprésente.



Décors, véhicules, environnement, rien à dire, les bras nous en tombent.

Nos trois personnages principaux avec le fameux monsieur aux cheveux blancs, gris ou violets. Qu'importe, il est charismatique !



Vous avez deux façons d'imaginer ce passage du jeu. Soit son mec est parti et elle est bercée par une douce musique bien triste. Soit elle remet son lacet. Les votes seront pris en compte à partir du prochain Dreamzone.

Kingdom Hearts

Quand deux maîtres se rencontrent

Fiche technique

Editeur :	Squaresoft
Concepteur :	Squaresoft
Type :	RPG
Sortie prévue :	NC

Souriez, vous êtes dans Dreamzone. Ok, c'est pas drôle...

Deux styles de personnages diamétralement opposés, faudra s'y faire.

Sorties de nulle part, voici les premières images et infos du jeu réalisé par une équipe de SquareSoft et de Disney. On nous parle de fabuleuses vidéos, d'une ambiance unique et d'un système de combat novateur, à voir. Vous découvrirez quatre héros designés par le grand Tetsuya Nomura, l'auteur des différents personnages de FF7, 8, 10, 12, 49 (on y est presque, à ce train-là...) et des monstres du cinquième opus. Vous trouverez donc pas mal de ressemblances avec d'anciens héros des Final Fantasy, à commencer par un jeune combattant aux cheveux blancs dont le niveau de tourmentation et d'esprit dark ravira les teckels à poils sales (tu t'es reconnu mon ami ?). Pourquoi Disney ? Je ne sais pas. Et je vous avoue trouver étrange ce mixage de protagonistes venant de l'est avec ceux de l'ouest, plus connus sous le nom de Goofy et Donald. Tant qu'on ne me propose pas un RPG avec Vyse de Skies of Arcadia et l'un des abrutis des Razmokets... Plus rien ne m'étonne. Entièrement en 3D, chose surprenante pour un produit Squaresoftien, vous serez plongés dans une ambiance bon enfant, mais palpitante et magique. D'ailleurs, sur l'une des photos que je vous propose, vous pouvez découvrir l'un des nombreux boss du jeu. Immense, sombre, inquiétant, nous n'avons pas affaire à un Bisounours volant sur une plume (cherchez pas à comprendre). Sur ce, je retourne à ma première préoccupation, à savoir vanner les poumons d'une tête de mule (j'en connais un qui va se manger une claque si elle lit cette preview... adieu monde cruel) !

Kyo

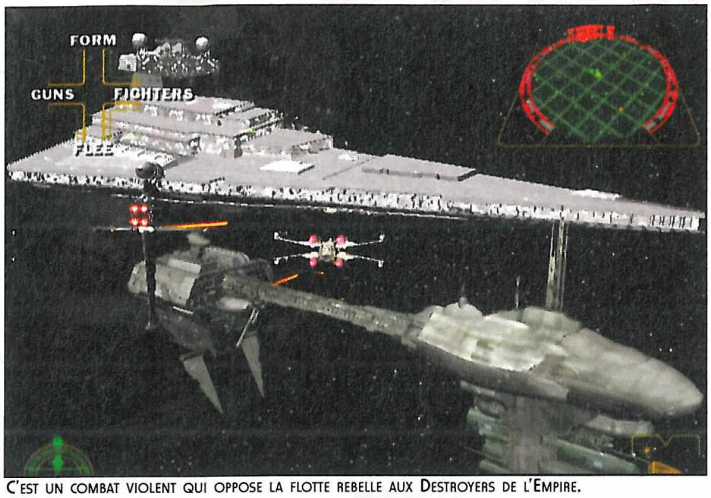
Un exemple de combat, mais je ne connais guère son système.

Est-ce la bonne clé ? Vous le saurez dans quelques mois. Mais qu'est-ce que je raconte...

Voilà un boss bien impressionnant. Comme quoi Disney n'a pas dû imposer son style, et ce n'est pas une mauvaise chose.

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION



C'est un combat violent qui oppose la flotte rebelle aux Destroyers de l'Empire.

Les explosions sont dignes des meilleurs techniciens d'ILM.

Star Wars Rogue Leader

Rogue Squadron II

May the Force be with you !

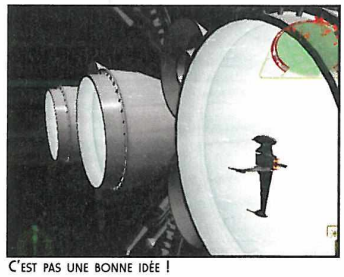
Fiche technique
Editeur : LucasArts
Concepteur : factor 5
Type : shootem up
Sortie prévue : sept 2001 jap

La Cité des Nuages sera peut-être votre tombeau !

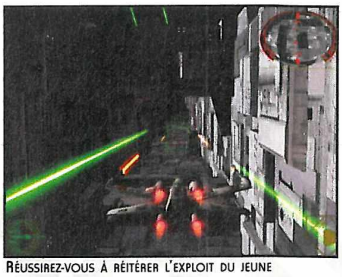
Les programmeurs de chez Factor 5 ne sont pas des inconnus, on leur doit déjà quelques shoot'em up basés l'univers Star Wars, comme les deux volets de Rebel Assault sur PC et PlayStation. Mais cette fois, ils ont semble-t-il réussi à réaliser le rêve de tout fan de La Guerre des étoiles : un GRAND jeu !

Cette suite narre toujours les aventures de Luke Skywalker et son légendaire escadron de chasse, le Rogue Squadron. Votre mission y sera donc, une fois de plus, d'éliminer les nombreux vaisseaux et véhicules de l'Empire. Vous allez me dire que les shoot'em sont limités et répétitifs, mais très honnêtement, pour avoir vu tourner la chose, je peux vous dire que nous sommes en face de l'un des plus beaux jeux jamais développés, toutes plates-formes confondues. Les trois premières missions prennent pour décor la gigantesque Étoile Noire, pour plonger le joueur dans une séquence digne du film de Lucas. Et là, je ne plaisante pas ! D'un point de vue purement visuel, on a vraiment l'impression de diriger un vaisseau du film. Les structures 3D sont nombreuses et riches en détails. Finis le clipping et le brouillard de la Nintendo 64, place à des décors d'une beauté à renvoyer Zone Of The Enders pleurer dans les jupons de Sony. L'animation est parfaitement fluide, et cela même avec une dizaine de gros éléments en mouvement. Si vous ajoutez à ces énormes qualités une partition sonore en tout point fidèle à la plus célèbre trilogie de l'histoire du cinéma, vous obtenez un titre capable de faire vendre des millions de GameCube de par le monde. Nintendo n'a plus aucun souci à se faire face à la concurrence, les premiers jeux de cette console 128-Bit sont DÉMENTIELS (vivement la sortie de Virtua Stiker 3) !

Neo Alex (Ouukinii !)

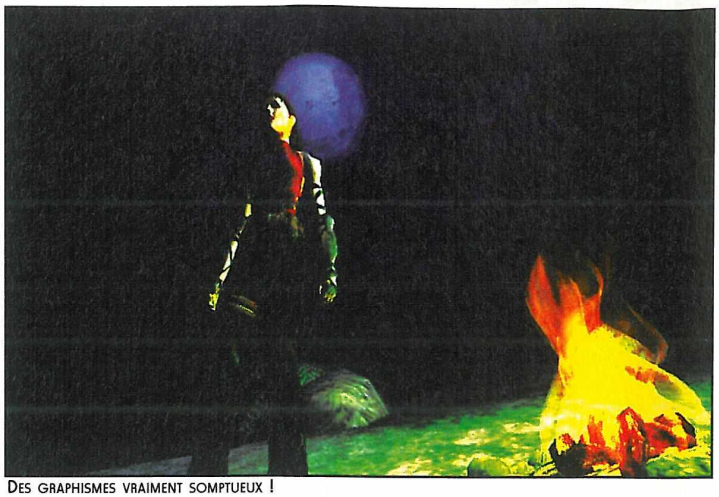

C'est pas une bonne idée !

La vue interne offre des sensations... uniques !


Réussirez-vous à réitérer l'exploit du jeune Skywalker ?

Cette fois, la situation est critique...

L'héroïne est diaboliquement sexy !


Des graphismes vraiment somptueux !

Primal

Le bien vs Le mal

Imaginez un monde étrange où le Mal devrait affronter le Bien dans un combat mortel, rendant toute espérance de vie précaire pour chaque habitant. Cette histoire aurait pu rester classique, mais quand on sait qu'elle est l'œuvre d'un certain Studio Cambridge, on ne peut que s'y intéresser. Aventure grandiose, Primal risque de devenir une future référence auprès des possesseurs de PlayStation 2...

Fiche technique

Editeur : Sony
Concepteur : Studio cambridge
Type : act/adventure
Sortie prévue : courant 2001

On ne peut parler du Studio Cambridge de Sony sans se remémorer avec émotion toutes les heures passées aux côtés de Sir Fortesque, le héros de la série des MediEvil sur PSOne. On pensait que ce studio déciderait de lever un peu le pied après le relatif échec de leur C-12. Ce beat'em all sympathique n'était peut-être pas à la hauteur de l'attente des nombreux fans de MediEvil. Heureusement, les voici de retour sur PlayStation 2 avec un titre prometteur. Primal, qui est aussi le nom de ce jeu, est un royaume fantastique dans lequel Abaddon, représentant du Chaos, et Arella, représentant de l'Ordre, s'affrontent sans merci. Mais le fragile équilibre dans ce combat s'est récemment vu perturbé, lorsque Abaddon a décidé de briser certaines règles établies. Depuis, de nombreux démons très puissants ont fait leur apparition sur Primal...

Le joueur incarnera la jolie Jennifer Tate, une jeune adolescente envoyée par accident sur Primal. Elle découvrira rapidement que ses origines sont liées à ce royaume magique. Jennifer devra tenter de vaincre le Mal à l'aide de pouvoirs qu'elle ne soupçonne même pas. Mais elle ne sera pas seule dans son combat, puisque Scree, une noble et courageuse gargouille, lui prêtera main forte. Ensemble, ils devront traverser quatre régions inhabitées, mais contrôlées par des races de démons aussi dangereuses que différentes. Les programmeurs au talent indéniable du Studio Cambridge ont visiblement su utiliser intelligemment la puissance de la PlayStation 2. Le résultat risque d'en impressionner plus d'un avec ses graphismes somptueux et son animation en 60 images/seconde. Vivement la sortie européenne de cette merveille.

Neo Alex (qui le dit et le répète : «Il faut aimer toutes les consoles !»)

Lara Croft a bien du souci à se faire.

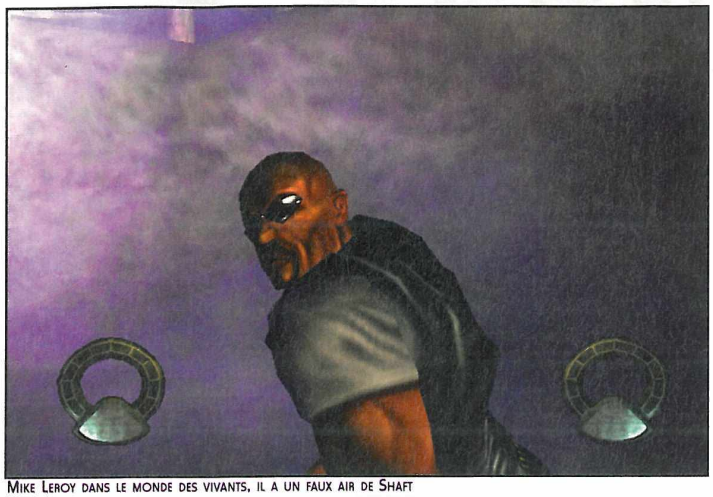
Il sera possible de se déplacer à l'aide de montures étranges.

À trois contre une, c'est de la triche !

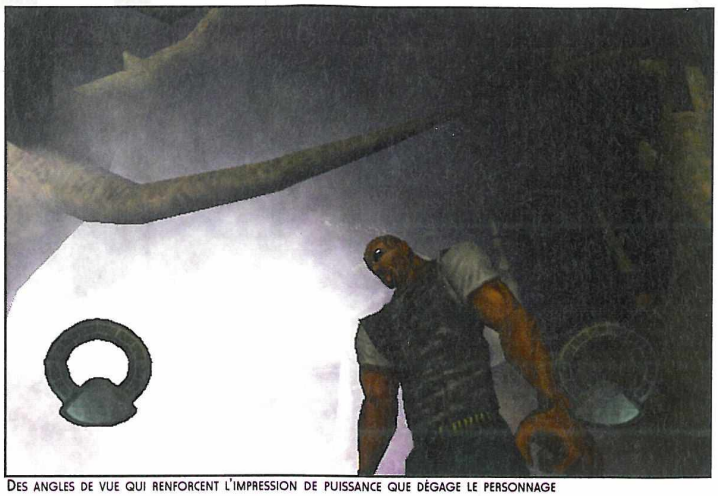
Les lieux traversés sont particulièrement lugubres...

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION



Mike Leroy dans le monde des vivants, il a un faux air de Shaft



Des angles de vue qui renforcent l'impression de puissance que dégage le personnage

Shadow Man Second Coming

Le Shadowman envoûte la Play 2

Fiche technique
Éditeur : Acclaim Entertainment
Concepteur : Acclaim Studios Teeside
Date de sortie : août 2001
Genre : aventure / Action

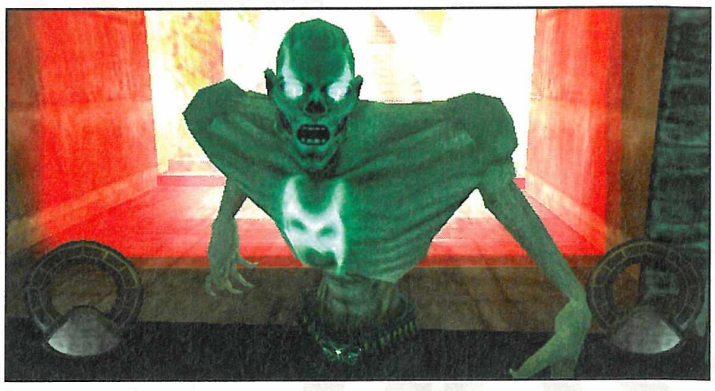
Il y a des jeux comme ça, où on se demande après coup pourquoi on les a aimés. Même avec l'engouement des premiers titres sur Dreamcast et une ambiance exceptionnelle, il n'en demeure pas moins que le premier opus ne brillait pas par sa réalisation technique. Une animation déficiente, une maniabilité approximative et des graphismes qui avec le temps ont pris un sérieux coup de vieux - ces éléments ne sont pas faits pour le faire remonter dans notre estime. Pourtant, il y a un je-ne-sais-quoi dans Shadowman qui continue à donner un plus à cette aventure vidéoludique et qui nous fait attendre la suite avec une impatience non feinte.

Voilà un personnage prêt à aller régler un problème administratif à la Sécu.

Exclusivité Dreamzone : Neo Alex sans maquillage.

Mike LeRoi est devenu le Shadowman, celui qui est capable de se trimballer du monde des vivants au monde des morts d'une simple incantation vaudou. Dans le premier épisode de ses aventures, il s'était frotté aux plus grands tueurs en série de toute l'histoire. Le combat fut âpre, mais ses pouvoirs et son spectre ont pris une nouvelle dimension. Dans cette nouvelle aventure, il va devoir affronter une horde de démons sadiques qui ont réussi à prendre une forme humaine depuis plus de deux mille ans ! Ces derniers ont décidé de se réunir autour de leur leader, Asmodeus, et d'envahir le monde des vivants. S'ils réussissent, la destruction de l'humanité prendra des proportions bibliques, et seule la puissance du Shadowman peut se mettre en travers du chemin des ténèbres éternelles. Les nouvelles aventures du Shadowman s'annoncent plutôt pas mal. En effet, l'histoire devrait reprendre les éléments de la recette qui nous avait séduits au cours du premier épisode, puisqu'on retrouve ce savant mélange de gothique, de vaudou et de magie noire. Le personnage, même si les graphismes et l'ambiance sont restés très, très proches du premier opus sur Dreamcast, a singulièrement évolué. Sa modélisation est plus précise, riche en détails peu ragoûtants mais impressionnante. Comme dans son illustre prédécesseur, le changement de dimension du personnage se fera en temps réel, mais pas seulement, puisque les conditions météorologiques seront logées à la même enseigne. La vue est toujours à la troisième personne, et il faudra près de 50 heures de jeu avant d'avoir parcouru les sept tableaux proposés, dans une aventure qui promet d'être sanglante, noire, mais néanmoins palpitante.

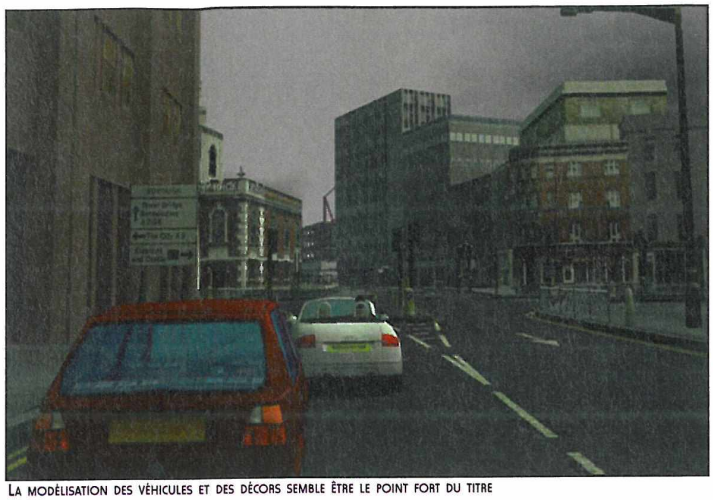
El Tuco

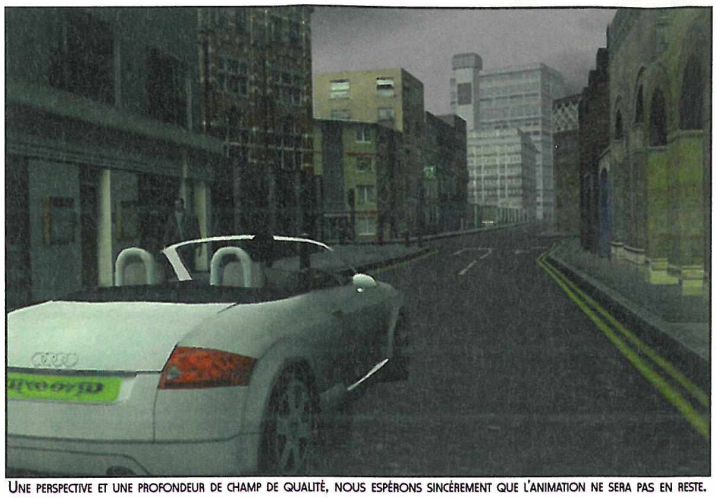


Dans cette suite, le Shadowman a vraiment de la gueule.

Voilà ce qui arrive quand on se fait masser les lombaires par Freddy Krueger

Quel est l'abruti qui a mis du brie dans mes godasses ?


La modélisation des véhicules et des décors semble être le point fort du titre


Une perspective et une profondeur de champ de qualité, nous espérons sincèrement que l'animation ne sera pas en reste.

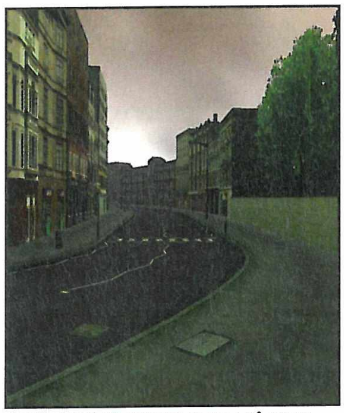
The Getaway

Fiche technique

Support : PlayStation 2
Éditeur : Eidos Interactive
Concepteur : Crystal Dynamics
Date de sortie : septembre 2001
Genre : action / aventure

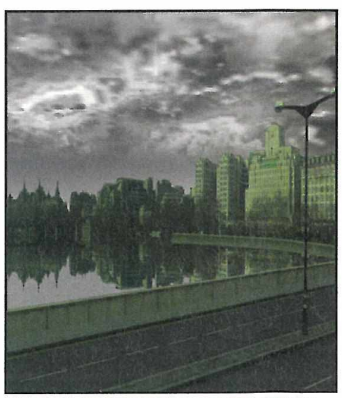
Syndrome MSR ?

GT III vient d'arriver sur la Play 2, et du même coup est devenu, même s'il n'est pas parfait, la référence en matière de jeu de courses de voitures. Difficile alors pour les autres titres de rivaliser avec des softs qui dès le départ ne présentent pas des gages de qualité au moins graphiques, à défaut de pouvoir y jouer dans l'immédiat. The Getaway, même s'il n'a dans le principe pas grand-chose à voir avec le titre de Polyphony, répond à ces critères. Mais au vu des dernières images ramenées de l'E3 par notre Zaza Rpg International, le titre nous rappelle une autre expérience qui avait largement défrayé la chronique au moment de sa sortie, MSR.


Le type chargé des peintures au sol a dû un peu trop forcer sur la bouteille...

Difficile, comme à une certaine époque pour MSR, de ne pas s'enthousiasmer au vu des dernières photos de The Getaway. Les décors sont superbement modélisés, avec une application quasi chirurgicale sur les textures des bâtiments, leurs contours et le rendu réaliste recherché. C'est un travail d'orfèvre de la part des développeurs, qui se rapproche plus de l'architecture que d'autre chose. La modélisation des véhicules ne semble pas non plus avoir été bâclée, c'est le moins que l'on puisse dire, et les programmeurs aiment beaucoup l'Audi TT. Mais même si les séquences en voiture font partie des hostilités, le raccourci avec un MSR serait un peu trop réducteur. En effet, si les graphismes sont quasi similaires, il n'en demeure pas moins que le principe du titre n'est pas le même. Sorte de GTA en 3D, The Getaway raconte une histoire et autorise des phases d'enquête avec un personnage et une vue à la troisième personne. Vous incarnez un personnage qui a des ramifications avec la Mafia locale (en l'occurrence celle de Londres), et cette dernière vient de kidnapper votre fils. Vous n'aurez de cesse de poursuivre ses kidnappeurs, jusqu'à ce que vous le retrouviez. Vous aurez la possibilité de trouver des indices à travers la ville, de subtiliser près de 70 véhicules, et le tout à un rythme trépidant. Ces infos sont bien alléchantes et soulèvent une curiosité et une certaine impatience de notre part, en attendant le titre. Souhaitons que l'animation et la jouabilité soient à la hauteur des graphismes, parce que si c'est le cas, ça va dépoter !

El Tuco

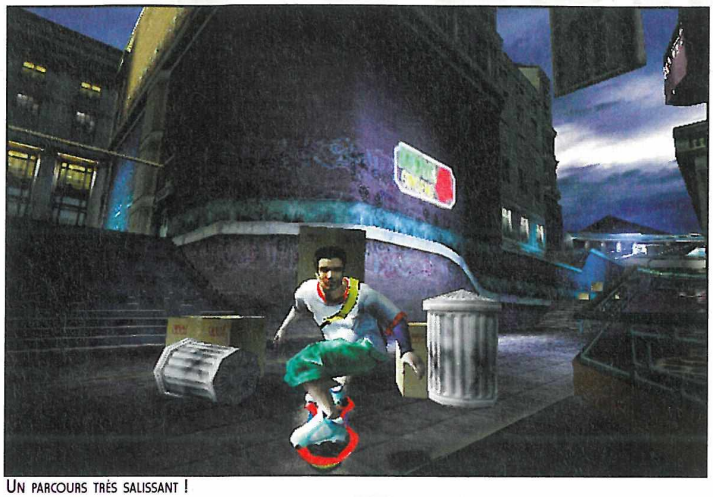

Une image magnifique qui ne ferait pas tache au milieu d'un présentoir de cartes postales, tant le rendu est exceptionnel.

La police qui attend dans un coin... Cette image nous rappelle furieusement la série Need For Speed

Si les développeurs avaient voulu faire une campagne de pub sur l'Audi TT, ils ne s'y seraient pas pris autrement...

Il ne faudrait quand même pas abuser avec la comparaison de The Getaway et MSR, ici, il y a quand même quatre passants modélisés.

E3 NEXT GENERATION



UN PARCOURS TRÈS SALISSANT !

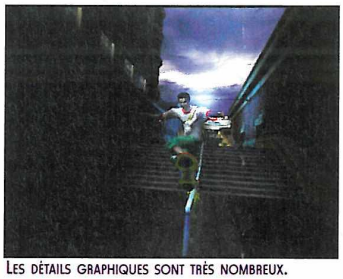
TOUT CELA N'EST PAS SANS RAPPELER UN CERTAIN TRICKSTYLE SUR DREAMCAST.

Airblade

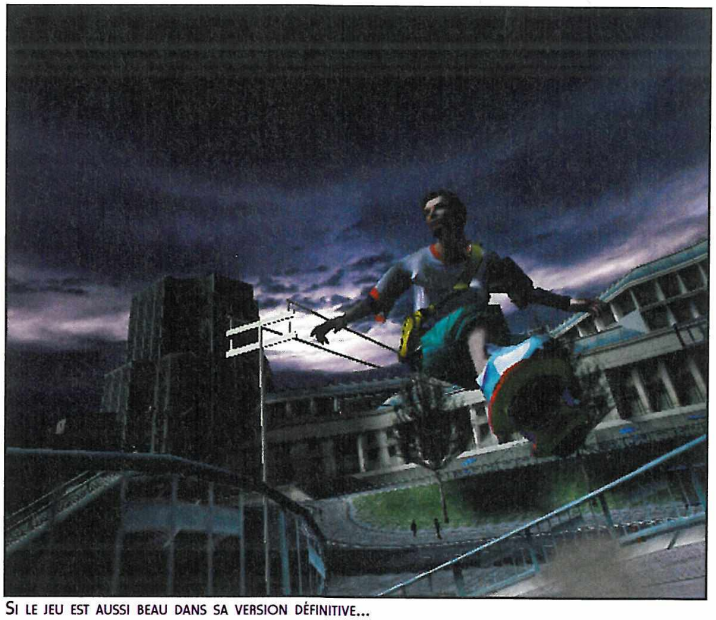
UN JEU QUI À DE L'AVENIR

Fiche technique

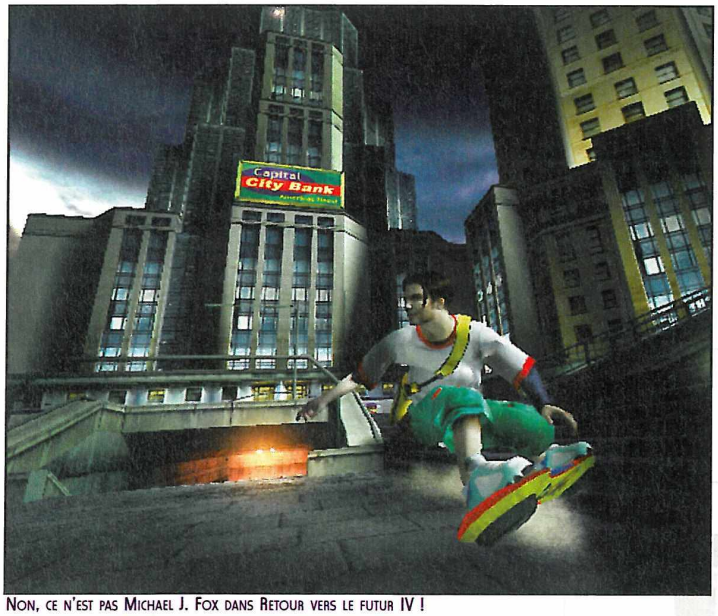
Editeur : Sony
Concepteur : Criterion
Type : sport skate
Sortie prévue : fin 2001



LES DÉTAILS GRAPHIQUES SONT TRÈS NOMBREUX.

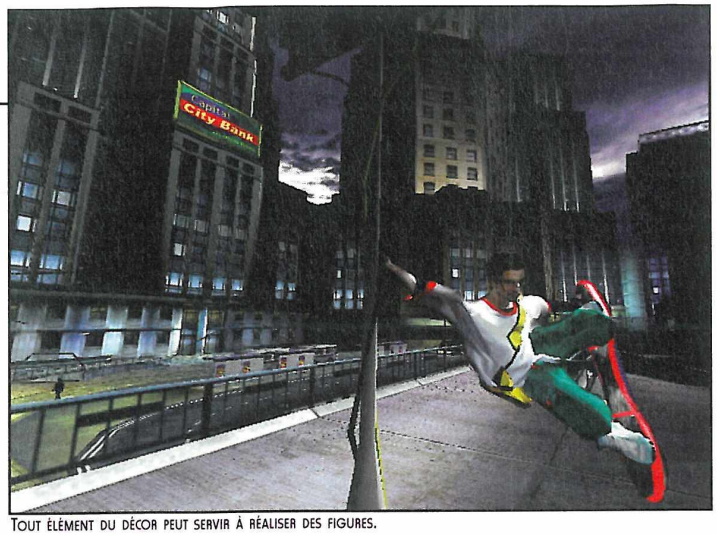


SI LE JEU EST AUSSI BEAU DANS SA VERSION DÉFINITIVE...

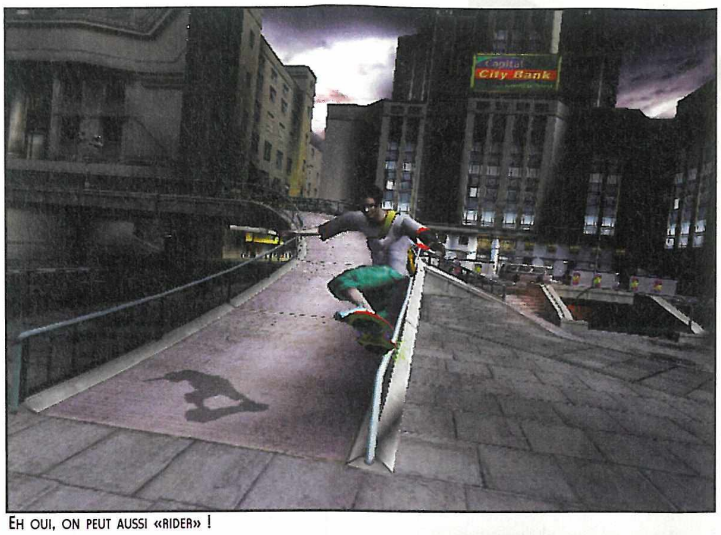


NON, CE N'EST PAS MICHAEL J. FOX DANS RETOUR VERS LE FUTUR IV !

Si vous êtes de fidèles lecteurs de Dreamzone (et je l'espère !), vous vous souvenez sans doute du test d'un jeu de courses futuristes des plus réussis, l'excellent Trickstyle. Il proposait déjà la possibilité de contrôler des Hoverboards, autrement dit des planches de skate volantes (comme dans Retour vers le futur). Mais n'allez pas croire qu'AirBlade soit la suite inavouée de ce hit. Non, cette fois, nous sommes plutôt en face d'un Tony Hawk's futuriste. L'idée est excellente, car un engin comme celui-ci apporte un confort de jeu appréciable à tous ceux qui rêvent de plus de liberté. Si les différents challenges auront à peu de choses près la forme de ceux qui étaient accessibles dans le titre d'Activision, sachez qu'AirBlade proposera aussi un mode Scénario plutôt captivant. Vous y incarnerez le jeune Ethan, un rebelle à toute discipline et un champion de skate-board. Il se retrouvera plongé dans



Tout élément du décor peut servir à réaliser des figures.

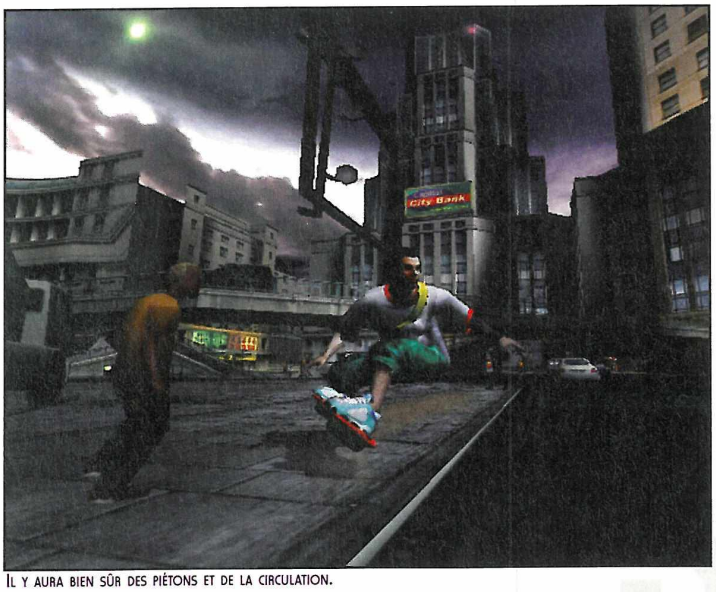


Eh oui, on peut aussi «rider» !

Là, je me lance à la poursuite d'un hélicoptère !

un gigantesque complot lorsque son meilleur ami, Oscar, un génie scientifique, verra son dernier projet tomber dans les mains de la GCP Corporation. Il réussit néanmoins à s'enfuir avec un prototype, un Hoverboard révolutionnaire. Juste après l'avoir confié à Ethan, Oscar est enlevé par des hommes de main de GCP. Dès lors, Ethan n'a pas d'autre choix que de tout tenter pour libérer son ami, aidé dans sa quête par sa fiancée Kate, une pirate informatique brillante. Une course-poursuite s'engage dans la ville...
Cette dernière phrase résume bien l'ensemble du jeu : la possibilité de parcourir librement la ville en se servant de tous les éléments accessibles pour réaliser des cascades et des tricks de folie. Il sera aussi possible d'augmenter les caractéristiques techniques de l'Hoverboard, et donc de découvrir de nouvelles figures au cours du jeu. Pour le moment, il reste beaucoup de points à améliorer, mais le concept demeure à toute épreuve et pourrait donner lieu à une véritable petite bombe ludique (une expression comme je les aime, qui ne veut rien dire et qui laisse dans le suspense !). Dans l'histoire, le plus intéressé, c'est Tuco. Pourquoi ? Parce qu'à force de tomber toutes les dix secondes lorsqu'il chausse ses rollerblades, ça devient dur pour lui (mais très drôle pour nous !). Mais là, il a intérêt à prendre son mal en patience, parce la sortie d'AirBlade n'est pas prévue pour tout de suite...

Neo Alex (qui a de plus en plus de mal à supporter la bêtise de Kyo)



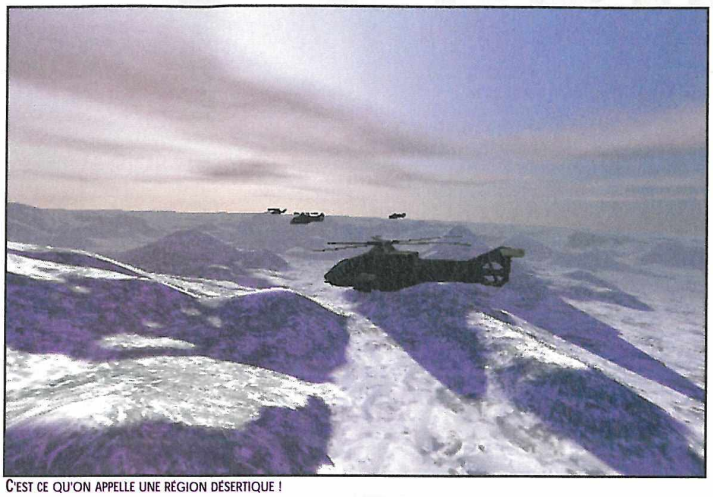
Il y aura bien sûr des piétons et de la circulation.

Les Figures De Style

Un jeu comme AirBlade ne serait pas très fun s'il ne proposait pas la possibilité de réaliser un grand nombre de tricks, des figures très compliquées. Si dans Trickstyle, le jeu était plutôt axé sur les courses, ici, on se rapprocherait plutôt d'un Tony Hawk's Pro Skating, avec des parcours où il faudra réaliser les plus belles figures pour marquer un maximum de points. Ces quelques exemples sauront certainement vous donner l'envie d'en savoir un peu plus sur ce titre au design vraiment réussi.

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION



C'EST CE QU'ON APPELLE UNE RÉGION DÉSERTIQUE !

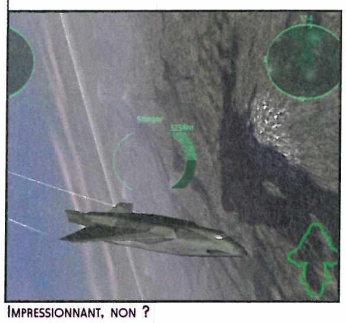
EH HOP, UN ZOOM SUR UNE BELLE EXPLOSION !

Dropship

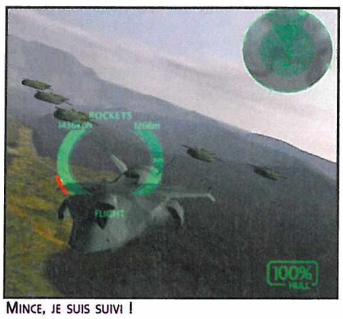
Fiche technique
Éditeur : Sony
Concepteur : Studio Camden
Date de sortie : fin 2001 (US)
Genre : simulation de vol/stratégie

Ça plane pour moi...ouh,ouh,ouh...

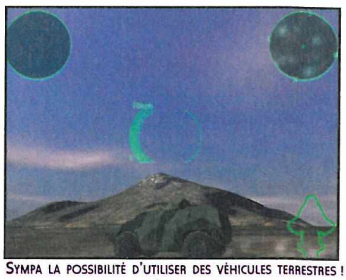
Vendu à plus d'1 million d'exemplaires de par le monde, Soul Reaver premier du nom s'est inscrit dans les mémoires. Annoncé pour le mois de septembre prochain, sa séquelle - et le troisième opus de la série des Legacy of Kain après Blood Omen -, prend l'aspiration sillonnée par son aîné et s'applique à en être digne. Aucun doute sur son avenir : ménagez d'ores et déjà vos deniers...



IMPRESSIONNANT, NON ?

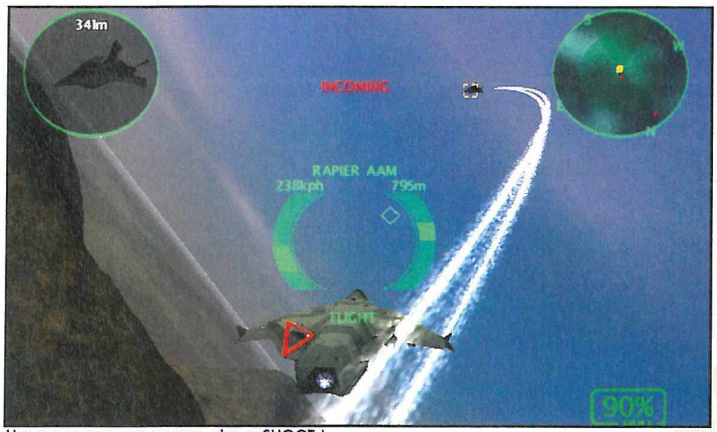


MINCE, JE SUIS SUIVI !



SYMPA LA POSSIBILITÉ D'UTILISER DES VÉHICULES TERRESTRES !

TUCO S'EN VA SOUS LE SOLEIL COUCHANT...



UNE FOIS LA CIBLE DANS LE VISEUR, C'EST LE SHOOT !

Dropship n'est pas une simulation de vol comme les autres, ce qui n'est pas un mal lorsqu'on sait qu'il sera en concurrence directe avec le Ace Combat 4 de Namco et le Air Force Delta II sur X-Box lors de sa sortie. Ici, il ne suffira pas de détruire tous vos objectifs pour mener à bien cette campagne militaire d'envergure mondiale. Non, vous devrez aussi tenir compte du contexte politique qui changera en cours de partie. L'histoire se situe en 2050, une période fragile pour l'économie mondiale, durant laquelle les pays industrialisés jouent à savoir qui a «la plus longue» ! Heureusement, les Nations Unies ont récemment créé une nouvelle force d'intervention, une armée internationale nommée l'UPF (The United Peacekeeping Force). Au sein de ce climat particulièrement tendu, le joueur prendra le rôle de la dernière recrue de l'UPF, un spécialiste du pilotage de véhicules militaires (avions de chasse, tanks...). Il faudra donc, avant de se lancer au cœur du conflit, subir un entraînement draconien. Ensuite, ce sera l'enfer ! Au moment où vous entamerez vos premières missions en Colombie et au Kazakhstan, un nouveau régime dictatorial fera son apparition en Chine, provoquant une vague de peur au sein des Nations Unies.

Avec un tel scénario, il fallait un grand réalisme dans l'action, et visiblement c'est le cas. Utilisant une 3D photo-réaliste, Dropship est magnifique et place le joueur dans un contexte proche des meilleurs films de guerre. À signaler que la distance d'affichage est vraiment très impressionnante pour un jeu de ce type. Un gros avantage dans un titre qui laissera au joueur la possibilité de piloter de nombreux véhicules variés (avions de chasse, bombardiers, tanks, véhicules d'assaut, avions de reconnaissance...). Encore un bon simulateur de vol pour la PlayStation 2. Je vais finir par croire qu'elle possède une chance de survie face à la X-Box et la GameCube (non, je plaisante !).

Neo Alex (qui préfère les shoot'em up aux simulations de vol)

Le départ va bientôt être donné.

Encore plus beau que le premier !

Star Wars Revenge Racer : Racer II

Fiche technique

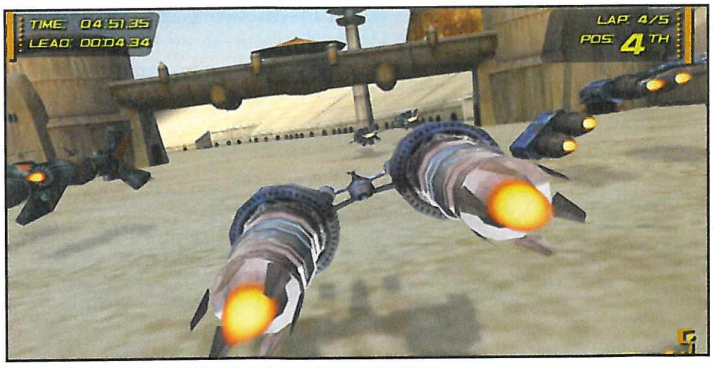
Éditeur : LucasArts
Concepteur : LucasArts
Date de sortie : début 2002
Genre : courses

La menace réelle

Avec un titre à rallonge comme celui-ci, on pourrait croire que LucasArts a bien du mal à faire preuve d'originalité (ou qu'ils trouvent leur inspiration auprès de Capcom !). Et pourtant, ce jeu sera à n'en pas douter l'un des plus attendus de l'année 2002. Quoi de plus normal pour un jeu de courses futuristes utilisant l'univers de Star Wars. Fort de cette licence juteuse, il s'inscrit comme le concurrent le plus sérieux de WipEout Fusion.

On ne sait pas grand-chose de cette suite de Star Wars Episode I Racer, si ce n'est qu'il est réalisé par la même équipe de programmeurs. Imaginez un peu ma joie à la vision de ces premières images superbes, moi qui me suis tant amusé à tester le premier volet sur Dreamcast (qui demeure d'ailleurs l'un des meilleurs jeux de courses de la console). Sa beauté, son animation rapide et fluide, ses musiques grandioses et sa jouabilité des plus accessibles en avaient conquis plus d'un. Mais cette fois, ce n'est pas la Dreamcast qui profitera du retour des Podracers les plus rapides de cette galaxie lointaine, très lointaine... En effet, LucasArts a cette fois décidé de s'attaquer à la PlayStation 2, n'hésitant pas à se placer directement en concurrence avec WipEout Fusion et Extreme G3 sur le même support. Toujours soucieux de respecter au mieux la cohérence de l'univers de Star Wars, les programmeurs ont situé cette suite en droite ligne du Star Wars Episode II de George Lucas. Ainsi, Anakin Skywalker n'est plus un enfant, mais un jeune adulte séduisant en passe de devenir un redoutable Jedi. Malgré l'entraînement draconien d'Obi-Wan Kenobi, il continue à participer aux courses de Podracers pour le plaisir. Son ennemi juré, tout au moins sur les pistes, est toujours l'antipathique Sebulba, un extraterrestre au pilotage des plus dangereux pour ses infortunés adversaires. Pour le moment, ces premières images laissent entrevoir une nette amélioration graphique et l'apparition de nouvelles pistes encore plus tortueuses et vicieuses que les précédentes. Bon, Kyo, je pense que c'est moi qui ferai le test !

Neo Alex (qui commence à se consoler de l'arrêt de la Dreamcast)



Les slaloms devraient encore nous donner quelques sueurs froides...

Un passage sur 360° particulièrement spectaculaire.

Un sérieux concurrent pour WipEout Fusion.

E3 NEXT GENERATION

CELUI-LÀ, IL S'EST FAIT SHOOTER EN BEAUTÉ !

À L'ÉCRAN, VOUS POUVEZ CONSTATER QUE LE PROGRAMME APPORTE UNE AIDE PRÉCIEUSE.

Time Crisis II

Fiche technique

Éditeur : Namco
Concepteur : Namco
Date de sortie : fin 2001 (Japon)
Genre : Shooting Game

2 fois plus de plaisir!

La PlayStation 2 pourra bientôt se targuer de posséder un excellent Shooting Game, avec la suite d'un des meilleurs titres du genre, Time Crisis, de Namco.

CES TONNEAUX NE VOUS PROTÉGERONT PAS LONGTEMPS, ESPÈCE DE CLOPORTES !

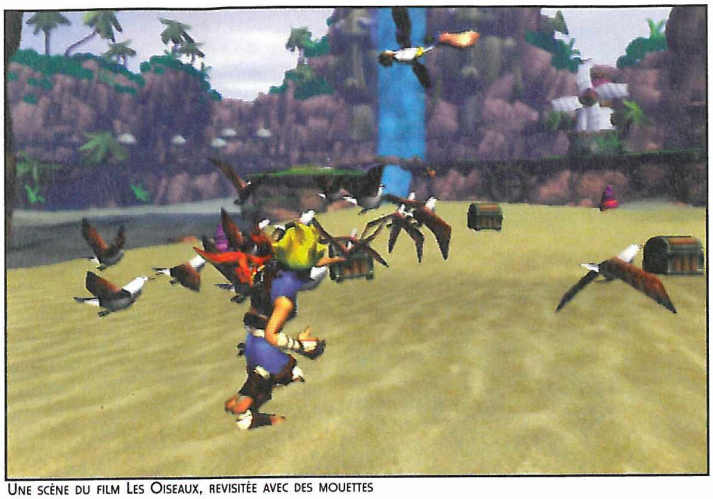
MA PAROLE, MAIS C'EST LA GUERRE !

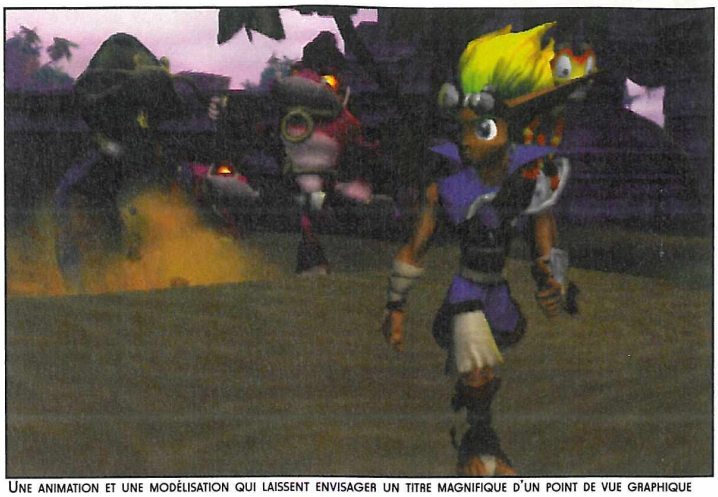
HEU... DITES LES GARS, VOUS SERIEZ PAS EN TRAIN DE TRICHER ?

UN PASSAGE DIGNE DES MEILLEURS FILMS D'ACTION.

Sur PSOne, le titre ne brillait pas vraiment pour la beauté de ses graphismes, mais il utilisait un système particulièrement original qui permettait au joueur de se cacher derrière des obstacles pour se protéger des tirs adverses ou pour recharger son arme. Ce concept, ajouté à une action tonitruante, apportait une pêche incroyable à ce titre. Longtemps, les fans ont attendu la sortie de la suite de ce jeu sur PlayStation. Malheureusement, cela n'arriva jamais et nous avons dû nous contenter d'un récent et hideux Time Crisis : Project Titan. Mais Namco, à la manière de Konami ou Capcom, n'est pas n'importe quel éditeur. C'est ainsi que Time Crisis II resurgit aujourd'hui au détour d'une conversion sur PlayStation 2. L'avantage d'une telle attente, c'est que le joueur aura droit à des graphismes nettement améliorés, hissant ainsi ce titre à la hauteur de ténors tels que House Of The Dead 2 et Confidential Mission. À part cette petite différence visuelle, le jeu n'apporte pas grand-chose par rapport au premier épisode, si ce n'est la possibilité d'être aidé par le programme à travers un personnage présent à l'écran. On ne sait pas encore si cette version intègrera des options inédites par rapport à la borne d'arcade, mais les premières images sont tout de même prometteuses. Il ne reste maintenant plus qu'à savoir si Time Crisis II saura se faire une place dans la ludothèque d'une console qui continue à se chercher sans se trouver. Wait and see !

Neo Alex (qui connaît quelques cibles sur lesquelles il aimerait tirer !)


Une scène du film Les Oiseaux, revisitée avec des mouettes


Une animation et une modélisation qui laissent envisager un titre magnifique d'un point de vue graphique

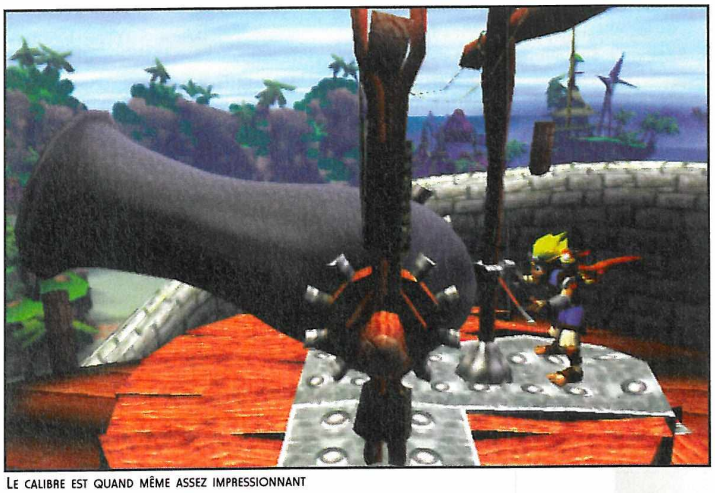
Jak And Daxter

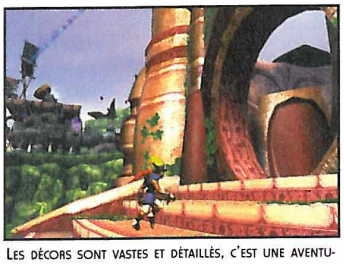
Fiche technique

Éditeur : Sony
Concepteur : Naughty Dog/SCEA
Date de sortie : Hiver 2001
Genre : aventure/action

Link et Epona ? Non, Jak et Daxter.

Ceux qui n'ont pas fait d'une console leur seul champ d'investigation vidéoludique et se passionnent sur tout ce qui se fait ailleurs, vont découvrir que Zelda va avoir dans peu de temps un sérieux concurrent sur la Play 2. Un jeu d'aventure qui combine un nombre impressionnant de genres différents : action, plate-forme, stratégie, mini-jeux, course et exploration dans un univers original et magique... Mais c'est que ça a l'air pas mal du tout, ça !


Le calibre est quand même assez impressionnant


Les décors sont vastes et détaillés, c'est une aventure qui s'annonce bien.

Il y a comme un léger décalage de poids-puissance entre les deux personnages. Daxter va-t-il réussir à le ramener à lui ?

Jak et son «animal de compagnie», Daxter, partent à la recherche d'un sage, Gol Acheron, qui est réputé pour sa perception des forces énergétiques de la nature d'Eco. Mais outre ce pouvoir de contrôle sur la terre, le sage serait peut-être en mesure de rendre sa forme humaine à Daxter. Malheureusement, les choses ne sont pas aussi simples, et cette quête personnelle va vite devenir salutaire pour ce monde et ses habitants. C'est l'éternel combat du bien contre le mal. Jak And Daxter s'annonce vraiment comme une petite merveille de technologie sur la Play 2. Un environnement entièrement en 3D a été modélisé pour l'occasion, dont tous les composants sont animés en temps réel. Les personnages sont travaillés de telle sorte qu'ils ont chacun leur propre personnalité graphique. Les personnages qui habitent ce monde ont tous une intelligence artificielle de très bonne tenue, et ils permettent une immersion complète dans ce monde si particulier. Le personnage de Daxter fait penser aux personnages de Disney que l'on rencontre régulièrement dans les dessins animés et qui sont là pour faire rire, de par leur gestuelle, leur attitude et leurs mimiques. Une sorte de balancier pour dédramatiser certains côtés sombres du scénario, avec 15 niveaux qui se divisent en 7 quêtes distinctes chacun, 5 mini-jeux distincts placés dans des arènes, ainsi que deux arènes réservées aux boss. La vue est la troisième personne (sauf dans certains mini-jeux) et nos deux héros nous font furieusement penser au tandem Link-Epona dans le monde d'Irule. La Play 2 tiendrait-elle enfin son Zelda ? Réponse cet hiver.

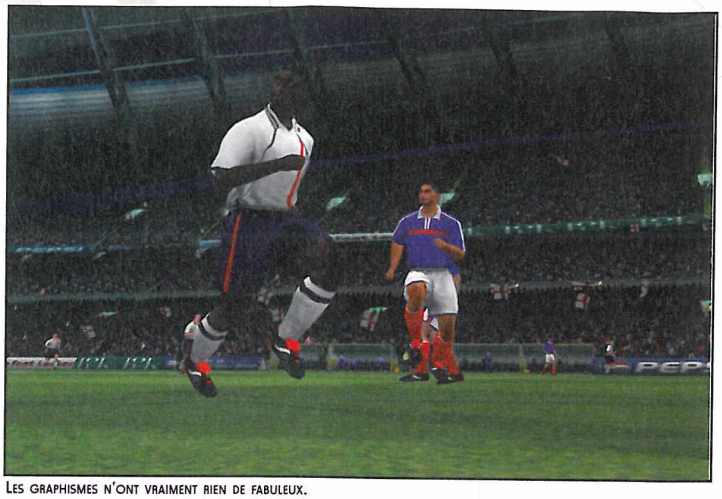
El Tuco

Même la chute d'eau en arrière-plan a bénéficié d'une animation à part.

Un tandem qui devrait nous réserver bien des surprises

E3 NEXT GENERATION

Les rues de San Francisco présentent un relief idéal pour les aficionados de la planche à roulettes.



Les graphismes n'ont vraiment rien de fabuleux.

ESPN X-Games Skateboarding

Fiche technique
Éditeur : Konami
Genre : skate-board

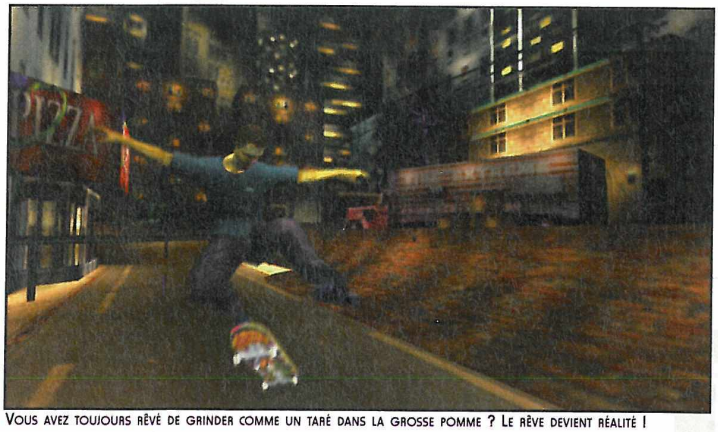
Une chose est sûre, pour ce parcours, c'est l'originalité qui est de mise.

ESPN X-Games Skateboarding donne à la PlayStation 2 son ultime titre mettant en avant le Skateboard. Les amateurs de planches à roulettes vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Des grinds de folie, des envolées hallucinantes sur les différents tremplins, ce sport de plus en plus populaire est à l'honneur. San Francisco est le théâtre des figures imposées sur trois parcours originaux. New York, Los Angeles et San Francisco sont les décors privilégiés pour les épreuves plus articulées sur l'action. Et enfin, ridez dans des endroits que personne n'a jamais foulés avec un skate, comme le plus grand musée océanique de la planète. Vous l'aurez compris c'est l'originalité qui est de mise dans ESPN X-Games Skateboarding. En plus d'offrir un contexte particulier, la modélisation des personnages et des décors est une réussite technique et un plaisir pour les yeux. Retrouvez les figures légendaires de ce sport, sans

La modélisation des personnages et des décors est une réussite, et devrait contenter un maximum de joueurs.

tabou ni limites de vitesse. Les hostilités sont prévues dès septembre 2001

El Tuco



Vous avez toujours rêvé de grinder comme un taré dans la grosse pomme ? Le rêve devient réalité !

That Is Football

Fiche technique
Éditeur : Sony
Concepteur : Team SoHo
Date de sortie : courant 2001
Genre : Sport

Les stades sont plutôt bien modélisés.

Lorsque Sony se lance dans la conception d'un jeu de football, on peut s'attendre à un solide projet, du genre de Gran Turismo dans le domaine des simulations automobiles. C'est vrai, on sait que ce constructeur/éditeur ne fait jamais les choses à moitié et les fans de la firme ne manqueront pas de surveiller ce titre avec une grande attention. Moi, je préfère miser sur le prochain jeu de foot de la Dreamcast et le Virtua Striker 3 de la GameCube...

Neo Alex

C'est un tackle superbe !

La nuit, tous les chats sont gris !

Hum... Une bonne petite séquence sous la douche...

James Bond 007

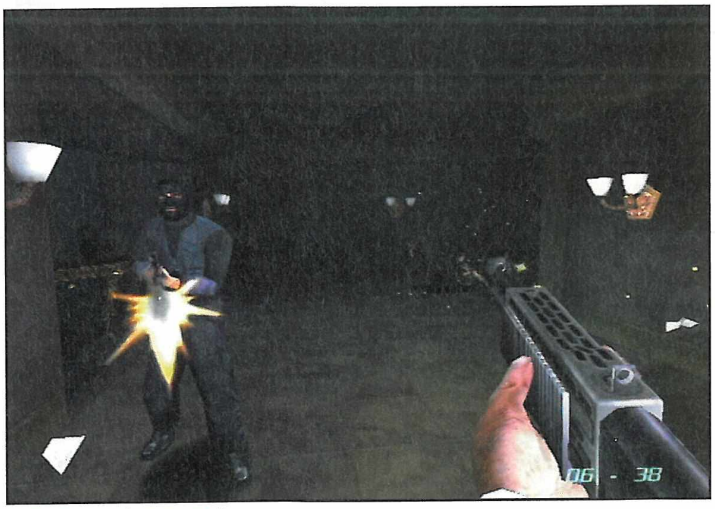
Agent Under Fire

Fiche technique
Éditeur : Electronic Arts
Concepteur : Electronic Arts
Date de sortie : fin 2001 (US)
Genre : Doom-like

Il fut un temps où nous espérions découvrir l'ancienne version de James Bond prévue sur Play 2. Les photos n'étaient guère nombreuses mais de qualité, et laissaient présager d'un futur chef-d'œuvre. La console de Nintendo avait son GoldenEye signé Rare, nous aurions bien aimé connaître un même style de jeu à travers le talent d'Electronic Arts. Au final, c'est sur N64 qu'il est sorti, et nous aurons droit à une version totalement inédite d'ici quelques mois. Foi de Neo, vous pouvez commencer à économiser.

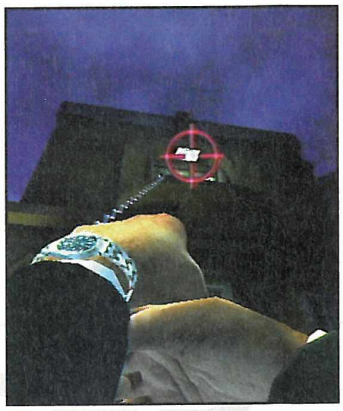
Fort du succès de The World Is Not Enough sur Nintendo 64 (la version PSOne s'étant révélée lamentable), EA a décidé de poursuivre le développement d'un Doom-like tiré de l'univers de James Bond sur PlayStation 2. Ce ne sera pas l'adaptation de la version N64, mais un titre totalement inédit sur le plan du scénario, une sorte d'aventure parallèle au film. Ce scénario sera bien sûr fidèle à la vingtaine de films qui ont cartonné dans toutes les salles de cinéma. On y trouvera beaucoup d'action, un mode Furtif, la possibilité de piloter quelques véhicules et, bien évidemment, un très grand nombre de gadgets, de ceux qui ont fait le succès de l'agent secret le plus séduisant de l'histoire du cinéma. Dans cette suite virtuelle inédite du Monde ne suffit pas, le joueur devra affronter l'odieux Malprave, un criminel dirigeant une organisation secrète calquée sur le S.P.E.C.T.R.E (que les fans de Bond n'ont pas oublié). Ce personnage machiavélique a mis au point une armée de clones prête à s'abattre sur le monde. Au cours de l'aventure, on retrouvera de nombreux personnages récurrents de l'univers de Bond comme M, Q ou Moneypenny. Seules les James Bond Girls seront inédites, à commencer par la sublime Zoe Nightshade, qui ne manquera pas de s'effeuiller sous la douche, rien que pour vos yeux (humour !). Son aide ne sera pas de trop pour traverser sans encombre les 10 régions que vous traverserez au cours de vos différentes missions. À signaler qu'un mode Multi-joueurs permettra à quatre joueurs de s'affronter grâce à un écran splitté. Une attention que vous saurez certainement apprécier à sa juste valeur.

Neo Alex (qui va passer en mode Furtif pour les vacances)

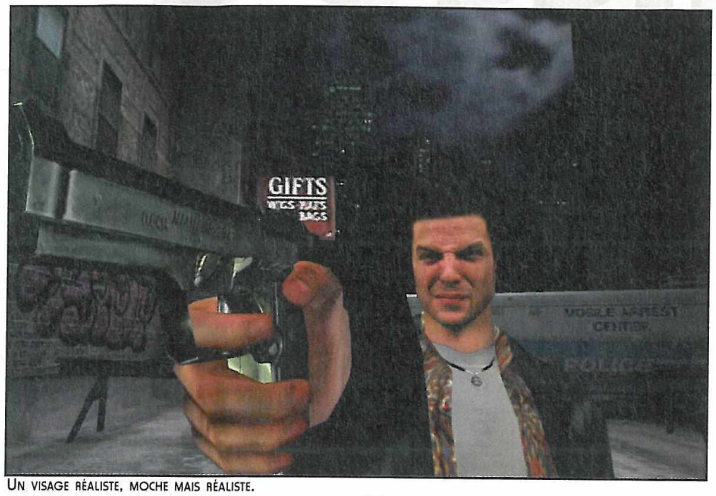


Le fusil à pompe dégage un max !

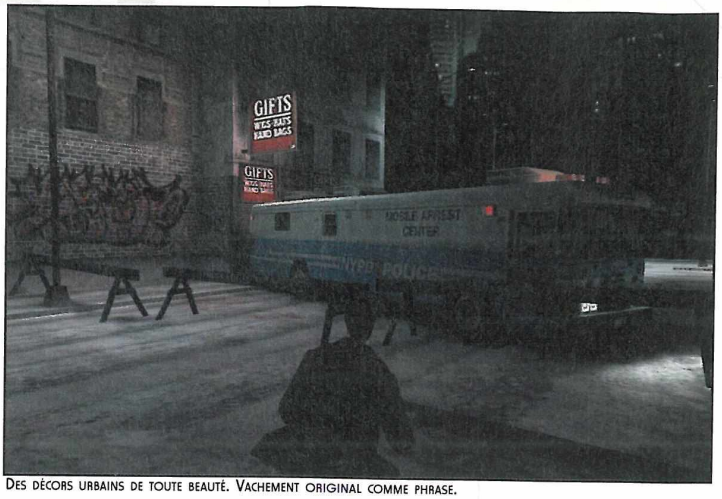
À ennemi puissant, arme puissante !


On retrouve les habituels gadgets de l'ami Bond.

E3 NEXT GENERATION



Un visage réaliste, moche mais réaliste.



Des décors urbains de toute beauté. Vachement original comme phrase.

Max Payne

Fiche technique

Éditeur : Rockstar Games

Genre : action

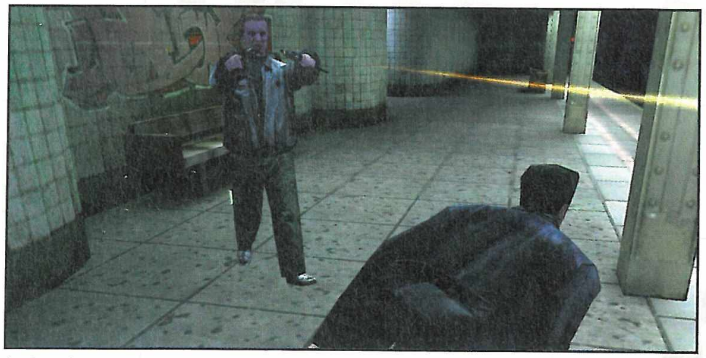
Le cinéma d'action n'a qu'à bien se tenir

Des Doom-like (ou Quake-like au choix) de qualité ne sont guère nombreux. On retiendra principalement Half-Life (non pour son horrible annulation sur Dream, mais pour sa qualité globale), Project IGI (pour ses graphismes), Soldier of Fortune (pour son côté bourrin) et bientôt Max Payne. Même si ce dernier propose une vue à la troisième personne, le principe reste le même, à quelques détails près que je vais tenter de vous énumérer tout au long de ces deux courtes pages.

Des tonnes de détails, comme les douilles jonchant le sol.

Rainbow 6 peut aller se rhabiller, même si ce n'est guère le même style de jeu...

Hé, hé, allons-nous enfin connaître le monstre de Rockstar sur la console de Sony, ou subira-t-il le même sort que sur Dreamcast ? Réponse d'ici très peu de temps. Pour le moment, les programmeurs ne parlent ni d'une version X-Box (étrange quand on sait qu'il sera disponible d'ici peu sur PC), ni d'une version GameCube. Vous aimez l'exclusivité (autant que notre patron), vous aimez le style John Woo (l'action de MP a souvent été comparée au style du réalisateur asiatique, et cela rien qu'avec une simple photo, amusant...), la violence est un terme qui sonne doux à votre oreille, vous trouvez les hommes aux cheveux courts et foncés excitants (vraiment, je ne vois pas pourquoi), alors lisez les rares infos que je vais tenter de vous énumérer, et bavez devant les différentes photos que je vous propose. Prévu pour le courant de l'année 2001, Max Payne fait partie des plus grands retardataires dans le domaine du jeu vidéo. Développé par Remedy Entertainment Ltd et 3D Realms Entertainment pour sa version PC, c'est l'équipe de Rockstar basé au Canada qui s'offre le privilège de le convertir sur PlayStation 2. Très librement inspiré des différents polars américains, MP se voit offrir un gameplay unique et innovant. Vu que ce style de jeu n'abonde pas encore sur la console de Sony, nous l'accueillerons à bras ouverts. D'après Sam Houser (président de Rockstar Games), la PS2 permet à son

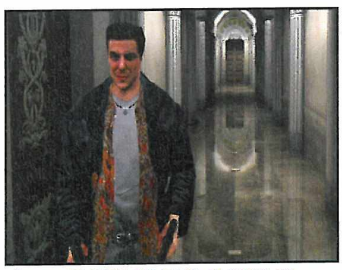

Je m'inquiète tout de même, car pousser le réalisme à son apogée peut rendre certains ennemis complètement ridicules. Observez bien son visage, on dirait Michel Field.

Plusieurs expressions faciales. On hésite encore : se croit-il aux toilettes ou va-t-il exploser de rire dans quelques secondes. Dans tous les cas, il ne semble pas effrayé...

Nous espérons avoir une résolution presque similaire sur Play 2. Ne rêvons pas.

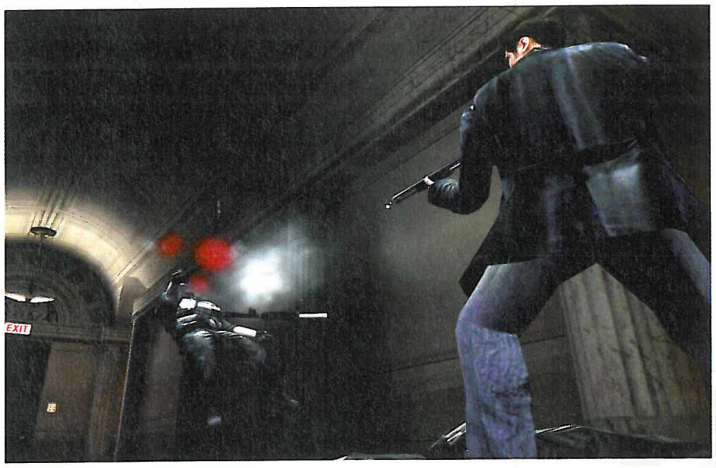
équipe de développement une grande liberté d'expression. Vous retrouverez une version identique à celle bientôt disponible sur PC, avec sa tonne d'effets spéciaux et sa finesse visuelle. On vous plonge en plein New York du 21ème siècle, avec ses bons côtés mais principalement ses mauvais. Des ennemis armés jusqu'aux orteils vous attendent à chaque coin de rue, et les programmeurs ont tenté de reproduire des attitudes et des visages réalistes pour vous plonger un peu plus dans l'ambiance du jeu. Bercés par des sons inquiétants et des tonnes de films de synthèse, vous devriez prendre la place de Max (j'ai beaucoup d'amis) sans aucun problème. La démo sera disponible avec la sortie du magazine américain PC Gamer de mai (pour les intéressés), suivie de sa version définitive quelques mois plus tard. Encore une fois, le chef de produit de Rockstar nous promet un chef-d'œuvre, un titre qui restera gravé à jamais dans nos mémoires, comme ce fut le cas pour Half-Life et entre nous, on l'espère autant que lui ! Il ne nous reste plus qu'à attendre en imaginant qu'il ne sera pas annulé une nouvelle fois.

Kyo

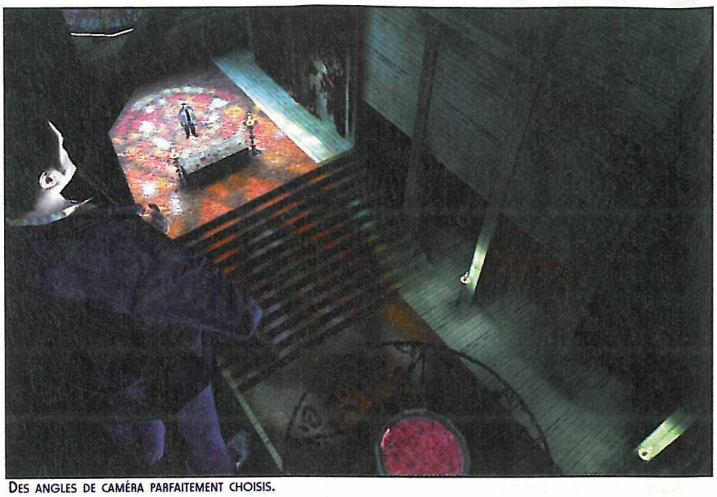


Admirez les reflets sur le sol, du grand art.

Vous venez de vous servir de votre flingue, la fumée s'évapore peu à peu. C'est beauuuuuu



Du sang, c'était la moindre des choses.



Des angles de caméra parfaitement choisis.

Vous aurez une large panoplie de mouvements à disposition.

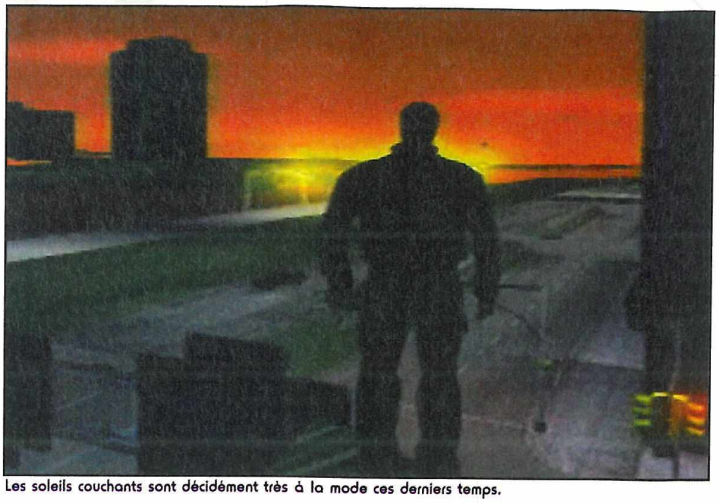
Une image que l'on connaît depuis des lustres. C'est cette dernière qui nous a fait comprendre que nous aurions affaire à un jeu ressemblant aux films de John Woo.

C'est bourrin, vous êtes prévenus. N'attendez pas un Half Life.

Esquivez les tirs ennemis, canardez, laissez libre cours à votre instinct.

E3 NEXT GENERATION

Que cache ce mystérieux immeuble ?



Les soleils couchants sont décidément très à la mode ces derniers temps.

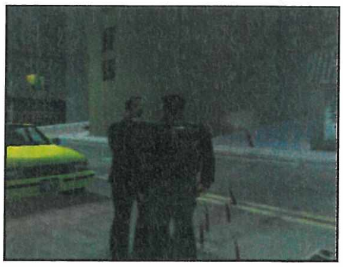
Gran Theft Auto 3

Fiche technique
Éditeur : Rockstar Games
Concepteur : DMA Design
Date de sortie : fin 2001 (Euro)
Genre : action/courses

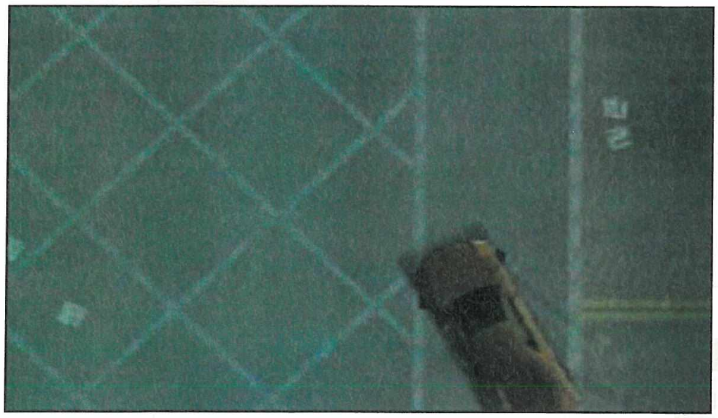
Prions pour un titre de qualité

Fort de son tapage lors de la sortie du tout premier Gran Theft Auto, les joueurs en oubliaient la pauvreté globale du titre. Des décors risibles, une animation du personnage catastrophique, une maniabilité à refaire de bout en bout et un gameplay relativement monstrueux. Au final, il fut l'un des premiers titres vendus à des milliers d'exemplaires grâce au talent incontournable des médias.

Allez, un bon p'tit coup de lance-flammes, ça peut pas faire de mal !



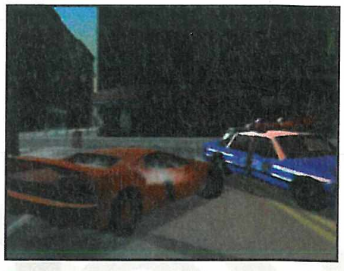
Une conversation secrète qui en dit long !



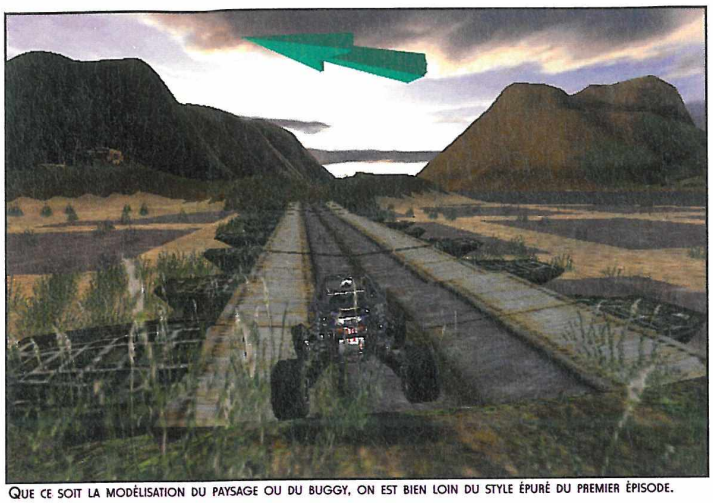
Tiens, cette vue me dit quelque chose !

Tiens, voilà le troisième volet d'un des jeux les plus décriés de l'histoire des jeux vidéo ! Alors, quoi de neuf à l'horizon ? La 3D, mon frère, la 3D ! Finie la vie de haut rappelant la série des Micromachines sur Megadrive, et bonjour la 3D pleine et en temps réel d'un Driver. Les premières images sont d'ailleurs assez impressionnantes, et laissent augurer un jeu nettement supérieur aux premiers opus. Pas un mal ! Pourtant, malgré un complet changement graphique, GTA 3 reprend point par point le concept d'origine de la série. On dirige toujours un criminel qui doit devenir le Big Boss en remplissant diverses missions, puis en éliminant ses supérieurs. La majorité des missions feront appel à vos talents de pilote, vous plaçant généralement derrière le volant d'un bolide. Bien sûr, comme avant, vous pourrez quitter votre voiture pour en voler une autre. L'intrigue comprendra de nombreuses cinématiques qui renforceront l'impression de se trouver dans un bon polar moderne du genre de Payback avec Mel Gibson. L'humour ne sera pas absent et permettra à Grand Theft Auto 3 de ne pas paraître trop sérieux aux yeux des ligues parentales du monde entier (enfin, ça m'étonnerait beaucoup que le jeu n'écope pas une fois de plus d'une interdiction aux plus jeunes !). La partie qui a été la plus développée, c'est celle qui permet d'exécuter des actions en dehors d'un véhicule. Aujourd'hui, grâce à la 3D temps réel, cela ressemble beaucoup plus à une sorte de Syphon Filter où, là encore, la diversité règnera sans partage avec l'utilisation d'un grand panel d'armes (pistolet automatique, fusil à pompe, bazooka...). Mais reste à savoir si ce titre réussira à atteindre le niveau d'excellence des deux Driver ou du prochain Stuntman...

Neo Alex (qui n'aime pas jouer le rôle du méchant !)



Si c'est pas malheureux d'abîmer ainsi une si belle voiture...



Que ce soit la modélisation du paysage ou du buggy, on est bien loin du style épuré du premier épisode.

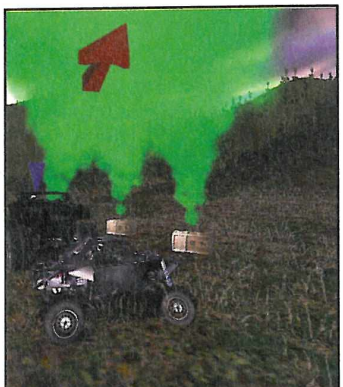
Mais ne serait-ce pas un dérivé du Hummer, la caisse de notre bon vieux Schwarzie ?

Smuggler's Run 2 : Hostile Territory

Les contrebandiers sont de retour

Fiche technique
Support : PlayStation 2
Éditeur : Eidos Interactive
Concepteur : Crystal Dynamics
Date de sortie : septembre 2001
Genre : action / aventure

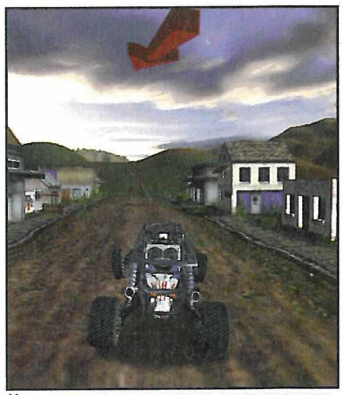
Smuggler's Run premier du nom, sans avoir révolutionné le monde vidéoludique, avait quand même suscité de l'intérêt auprès des possesseurs de Play 2. Il était donc normal que sa suite soit améliorée, et ce à bien des points de vue. Et pour une fois, ce que nous avons pu voir de la suite ne nous a pas laissés sur notre faim, bien au contraire...



Difficile, dans ces conditions, de louper le point de rendez-vous.

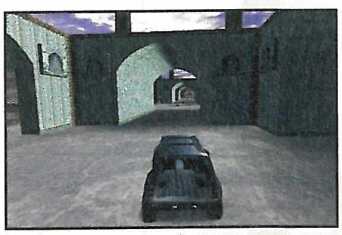
Smuggler's Run est une sorte de Driver à la campagne. Le plus souvent en buggy, vous arpentez les grands espaces américains poursuivis par une horde de shérifs et de policiers en colère. Ils essayent de vous rattraper à travers les différents comtés que vous traversez, afin de vous empêcher de livrer vos cargaisons. Difficile de nos jours d'assurer le métier de contrebandier ! La suite reprend en substance le principe de poursuite, mais avec quelques bonus en plus. Non seulement l'environnement est encore plus détaillé, mais il varie selon les niveaux que vous allez atteindre. L'Afghanistan et le Viêt-nam sont les deux nouveaux terrains de jeu pour vos arsouilles, avec en plus au programme des ruines, des temples, des forêts et des villages, que vous pourrez traverser à toute berzingue sans vous soucier des obstacles largement interactifs. Les décors sont si vastes que vous pouvez aller où bon vous semble, les seules restrictions étant, selon la mission que vous devez remplir (il y en a 30), de semer vos poursuivants, ménager la cargaison (on ne roule pas à la même vitesse si l'on transporte de l'alcool ou de la nitroglycérine) et respecter les impératifs de temps. La nuit, le jour, la neige, la pluie, la tempête : il n'y pas d'heure ni de météo idéale pour les contrebandiers. Chaque mission est entrecoupée de séquences vidéo qui suivent un scénario ciselé aux petits oignons (il faudra attendre encore un peu avant de vous en dire plus). La nouveauté est à mettre au crédit de l'I.A des ennemis et de la modélisation des environnements et des bolides, qui ont été revues à la hausse. Smuggler's Run devrait convaincre ceux qui avaient hésité à se procurer le premier opus et se forger de nouveaux adeptes. Les photos qui soulignent cet article devraient déjà y être pour quelque chose.

El Tuco



Vu le monde qu'il y a dans la rue, le bruit du moteur ne va déranger personne...

Si ce ne sont pas les montagnes enneigées afghanes, en tout cas ça y ressemble.



Les développeurs ont adopté un style oriental pour certains décors

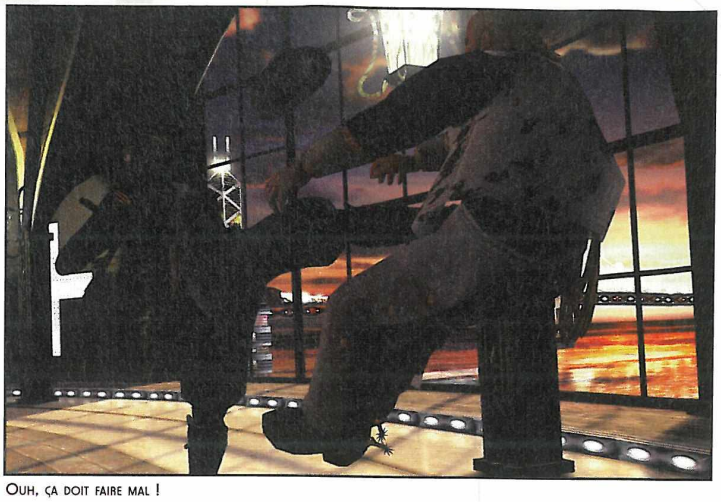
Ils auraient pu faire un effort pour donner un peu de vie à son village.

Bien difficile de dire à l'heure actuelle qui est qui et qui fait quoi

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION

CETTE JEUNE FILLE EST VRAIMENT BELLE, N'EST-CE PAS ?



OUH, ÇA DOIT FAIRE MAL !

Dead Or Alive 3

Fiche technique
Éditeur : Tecmo
Concepteur : Team Ninja
Date de sortie : fin 2001
Genre : beatem up

La X-Box ça tue !

Dans les nombreux reproches que les fans de consoles japonaises font à l'égard de la X-Box, on trouve l'absence de jeux japonais. Si Sega ne devrait pas tarder à faire taire les mauvaises langues (les mêmes qui ont alimenté pendant près de deux ans la guerre stupide Sega/Sony), c'est Tecmo qui portera le premier coup avec un Dead Or Alive 3 qui nous fait déjà bien saliver (non Céline, ça n'est pas sale !). Les combats homériques vont pouvoir reprendre au sein de la rédaction...

Microsoft peut se frotter les mains : avec la licence exclusive de Dead Or Alive 3 pour la X-Box, la firme risque de donner bien du souci à un Soul Calibur 2 et à un Virtua Fighter 4 dont on attend toujours les premières vidéos de phases de jeu. D'autant que Dead Or Alive 3 devrait faire partie de la première vague de jeux à sortir avec la X-Box. John Inada, le Directeur Marketing de Tecmo, annonce fièrement que sa firme redouble d'efforts pour que ce titre devienne rapidement la référence du genre, remplaçant ainsi le Soul Calibur de la Dreamcast dans le cœur des fans de baston virtuelle. Si l'on tient compte des dernières images et des premières vidéos disponibles sur le Net, on ne peut que s'incliner et reconnaître qu'effectivement, Dead Or Alive 3, ça va ARRACHER ! Il n'est d'ailleurs pas exclu que la version X-Box contienne quelques surprises supplémentaires par rapport à la borne d'arcade. Nul doute que les programmeurs de chez Tecmo sauront tirer parti au mieux de la puissance de cette nouvelle plate-forme. On sait déjà que ce troisième volet contiendra quelques nouveaux personnages au charisme indéniable et aux techniques de combat impressionnantes. À les voir bouger, on se dit qu'on se rapproche dangereusement de la réalité. À quand les cours de karaté virtuels dispensés par un professeur en 3D ? Plus sérieusement, on ne peut que rester admiratif devant le travail impeccable accompli par ces génies de la programmation, qui ont su améliorer encore un peu plus la beauté des décors et l'interactivité qu'ils proposent lors de chaque combat. Ah, l'attente sera certainement insupportable pour tous les membres de la rédaction qui apprécient les jeux de baston !

Neo Alex (qui commence à exercer ses petits doigts en vue d'un tournoi)

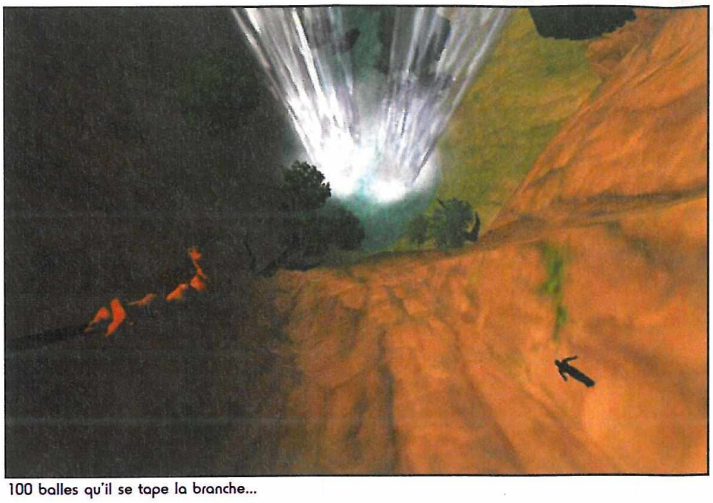
UN BON NINJA DOIT SAVOIR SE FAIRE REMARQUER ! (NDC : RÈGLE 1ÈRE DU CODE DE NOTRE REGRETTÉ SEBA...)

ON N'EST PAS ENCORE AU NIVEAU DE FINAL FANTASY THE MOVIE.

UN DÉCOR DE TRAVAIL QUI DONNE ENVIE D'EN DÉCOUVRIR PLUS.

LES KATAS SONT TOUJOURS AUSSI DÉMENTS !

Des courses qui se déroulent dans de nouveaux décors.


100 balles qu'il se tape la branche...

Rayman M

Fiche technique

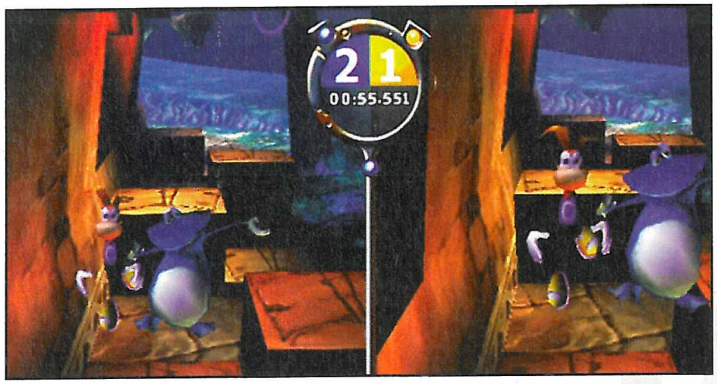
Support : PlayStation 2
Éditeur : Ubi Soft Entertainment
Genre : Multi-joueurs

Chauds les marrons...

Vous pourrez bien entendu utiliser toutes vos options d'origine.

Rayman, jusqu'alors, nous ne le connaissions que sous sa forme la plus simple, à savoir la plate-forme, ou encore dans sa forme plus évoluée : l'aventure. Mais ça, pour sûr, de Dieu, nous ne le connaissions pas en tant que jeu Multi-joueurs... M, donc, comme multiplayers game. Vous vous souvenez certainement des phases de courses présentes dans Rayman 2 : The Great Escape : vous en aurez ici de meilleures, tout en sachant que vous pourrez vous affronter à quatre simultanément et qu'il vous sera possible de choisir votre personnage parmi les huit reconnus, dont font notamment partie Globox et les Ptizêtres. Ces courses se révèleront relativement complètes, dans le sens où de nombreux passages secrets seront à découvrir et où vous pourrez alternativement courir, grimper ou encore nager afin de pouvoir gagner de la vitesse et éviter les pièges. Un second mode vous propose de combattre en arène à l'aide d'armes diverses : votre but y est de conserver au mieux vos lums et d'en faire perdre un maximum à vos adversaires (système identique à celui de Sonic). Voilà, tout ça, c'est prévu pour le mois de novembre prochain sur PlayStation 2.

Titia



Affrontement serré.

Tarzan

Fiche technique

Support : PlayStation 2
Éditeur : Disney Interactive
Genre : Aventure

Graphiquement sympathique.

Autant vous prévenir : les lignes, ou devrais-je dire les pages, qui vont suivre seront à jamais les pires qu'il m'aura fallu écrire, faute du peu de temps qui nous a été imparti face à l'événement de l'E3. Tarzan, c'est une grande attente sur le marché du jeu d'aventure. Cette fois-ci tout en 3D, il vous prépare de très bonnes surprises d'un point de vue purement technique. Au programme, 15 niveaux jalonneront votre parcours semé d'embûches et de vilaines bébêtes en tout genre. En continuité avec le dessin animé d'origine, ce Tarzan fait montre de décors inédits tels que cimetière d'éléphants et marécages, et vous pourrez désormais vous prêter à de nombreuses phases d'action ou de courses durant lesquelles votre personnage exécutera à votre gré flip, kickflip et «rodéo». Graphiquement, attendez-vous à de l'exceptionnel : Ubi est passé par là et vous en resterez bouche bée, comme vous l'aviez fait lors de la sortie de Rayman 2. Voilà, je vous laisse aux photos...

Titia

De l'action en perspective...

Grand écart facial, double sauté piqué flippé.

Vos mouvements, désormais très diversifiés.

La profondeur des décors est plutôt impressionnante...

E3 NEXT GENERATION

L'impact des missiles ou autres donnent un peu de couleurs au soft, qui entre parenthèses en a bien besoin.

Ahhh, qu'est-ce qu'on aimerait faire la même chose sur les périphs, ça dèfoulerait pas mal la veille d'un dèpart en week-end.

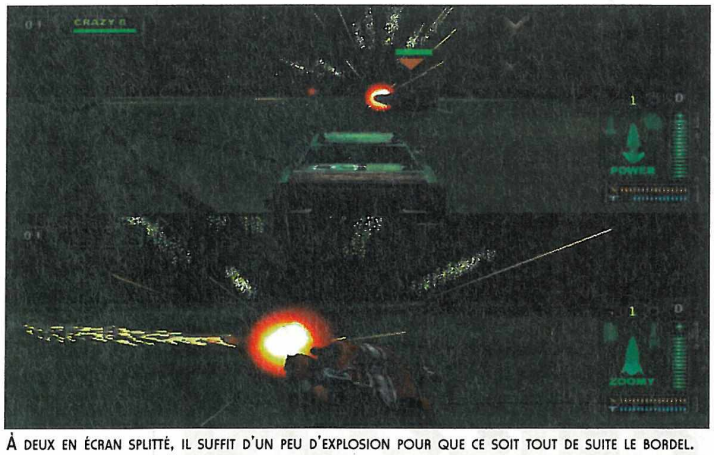
Twisted Black Metal : Metal

Fiche technique
Editeur : SCEE
Concepteur : Incognito Studios/SCEA
Type : Bourrin
Sortie prévue : NC

Objectifs bourrins ?

S'il y a bien un adjectif qu'on ne peut pas attribuer à la série des Twisted Metal sur la PlayStation, c'est certainement la finesse. Le jeu bourrin par excellence, qui a des vertus «défoulatoires» indéniables. L'arrivée de Twisted Metal : Black sur la console nouvelle génération de Sony n'est certainement pas dénuée d'intérêt. Le potentiel de la Play 2 est d'ores et déjà un certificat pour une évolution ne serait-ce que graphique du titre. Les fans devraient s'y retrouver, il ne reste plus qu'à savoir si le potentiel est là pour qu'il y ait de nouveaux adeptes.

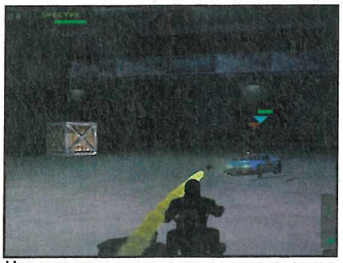
Quand tu ne peux pas tirer de l'intérieur, pas de problème, le siège éjectable armé d'un lanceur de missiles est là pour permettre une optimisation des phases d'attaque ; original non?



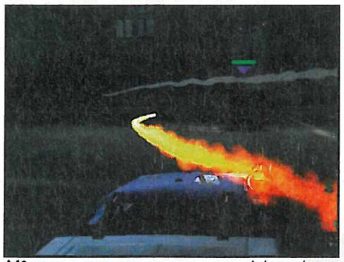
À deux en écran splitté, il suffit d'un peu d'explosion pour que ce soit tout de suite le bordel.

Le paysage que présente Twisted Metal Black fait furieusement penser à un lendemain d'apocalypse, ou des bidonvilles et des paysages désertiques sont le théâtre d'affrontement entre des carcasses de métal à moteur. Mad Max, vous avez dit Mad Max ? La frontière n'est pas mince entre Twisted et le film de George Miller. Calypso, celui qui se cache derrière l'organisation des affrontements, prépare l'une des plus belles arsouilles «tôliques» de tous les temps. En fait, pour trouver des participants à sa compétition pour le moins secouée, il a décidé de faire du recrutement dans les asiles d'aliénés et motive les concurrents avec des promesses fallacieuses qui n'ont pas vraiment d'intérêt, si ce n'est de les faire participer à son tournoi de dingues. Le carnage peut commencer. Avec plus de 20 aires de combat référencées en multi-joueurs, plus de huit plateaux différents en solo, 14 véhicules originaux, les bases sont jetées pour que le délire soit complet. On rajoute ici ou là quelques détails croustillants, comme des éléments du décor interactifs ou des sauts gigantesques, et ça va bientôt être la fête à la maison.

El Tuco

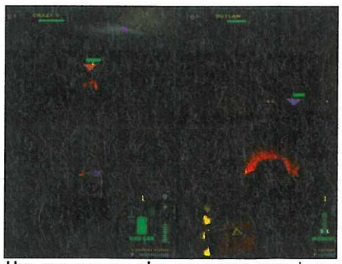


Une perspective radicale pour la pauvre voiture qui vient en face.

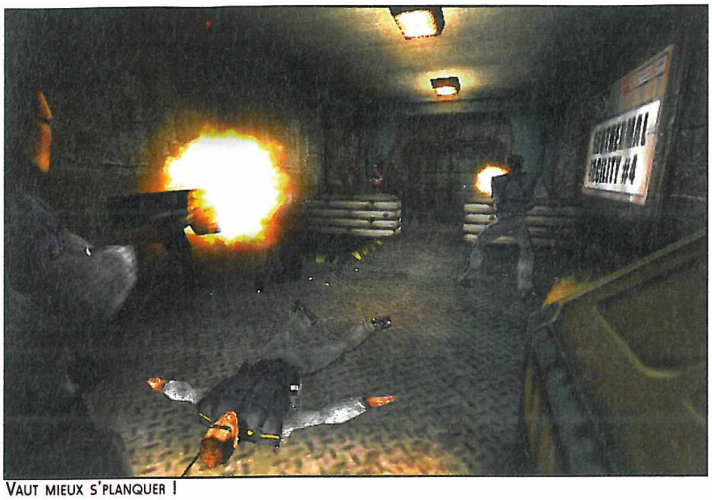


Même si votre ogive perso est téléguidée, il peut arriver quelquefois que le missile loupe son objectif. Il va falloir ajuster.

Une gerbe de métal, de feu et d'étincelles, ahhh, finesse, quand tu nous tiens.



Une interface qui n'est pas encore tout à fait claire, espérons simplement que ça va s'arranger dans le futur.



VAUT MIEUX S'PLANQUER !

COMME TOUJOURS SUR PLAYSTATION 2, LES EFFETS DE LUMIÈRE SONT IMPECCABLES.

Red Faction

Fiche technique

Editeur : THQ
Concepteur : Volition
Type : Doom-like (euro)
Sortie prévue : été 2001

CE DOOM-LIKE, OU FIRST-PERSON SHOOTER, SE VOULAIT TRÈS PROMETTEUR, UN SAVANT MÉLANGE DU PERFECT DARK DE LA N64, DE HALF-LIFE SUR PC ET DE MEDAL OF HONOR.

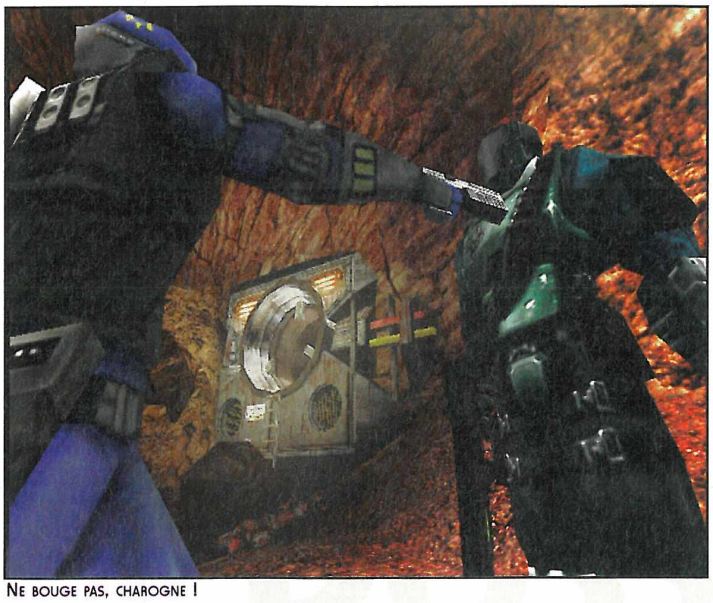
L'alerte est donnée !

Ce Doom-like, ou First-person shooter, se voulait très prometteur, un savant mélange du Perfect Dark de la N64, de Half-Life sur PC et de Medal Of Honor. Résultat, on est devant un jeu techniquement dépassé, certes fun, mais dépassé. Toute l'action se situe sur Mars. Cette colonie terrienne est en proie à une grave recrudescence de violence. Une Corporation traite ses ouvriers comme des esclaves, créant un gigantesque mouvement de mécontentement au sein de la population. Vous aussi, vous faites partie de ces mécontents qui veulent éjecter ces patrons tyranniques. Curieux, ça ressemble fortement au scénario du Total Recall de Paul Verhoeven. Décidément, Red Faction manque singulièrement d'originalité. Pourtant, à la manière de Half-Life, l'aventure ne se résumera pas à blaster comme un dingue tout ce qui passe devant votre viseur. En effet, certaines missions demandent un brin de doigté pour éviter de se faire, excusez-moi l'expression, «laminer la gueule !». Des notions d'espionnage viennent en fait compléter la sauce, avec l'utilisation de petits gadgets comme dans Perfect Dark. Parfois, vous pourrez aussi piloter quelques véhicules. Un plus qui permettra de rompre quelques instants la routine d'un titre où il peut arriver que l'on s'ennuie. Les armes sont très variées, et vont du pistolet silencieux au lance-roquettes nucléaire (non, là, je plaisante !). Le problème, c'est que malgré tout cela, Red Faction n'est pas plus fun à jouer, au contraire ! Quand on pense que le Perfect Dark de la N64 est encore aujourd'hui nettement supérieur à Red Faction, on se prend à sourire, en espérant que le James Bond 007 de la X-Box saura faire mieux ! Enfin, tout cela ne me console pas de l'annulation d'Half-Life sur Dreamcast. C'est une véritable honte ! Quand on pense que Sierra justifie cette annulation en précisant que la version finale n'était pas assez belle à leur goût. Quelle honte ! Encore une fois, les éditeurs nous prennent pour de belles vaches à lait. Bravo, bel esprit !

Neo Alex (qui aime les jeux vidéo pour le fun, pas pour le pognon !)

MON ARME EST PLUS GROSSE QUE LA TIENNE !

RED FACTION, UN JEU VIOLENT ? MEUH NOONNN !

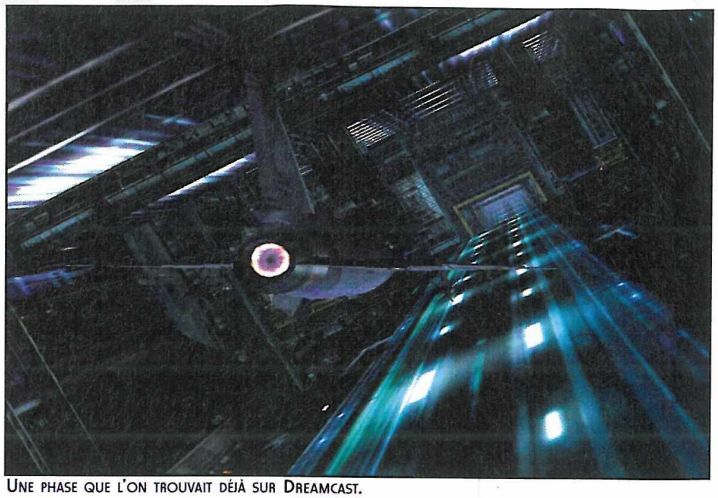


NE BOUGE PAS, CHAROGNE !

ENCORE UNE BASE MILITAIRE À ENVAHIR !

E3 NEXT GENERATION

UNE ATTAQUE PÉRILLEUSE !


UNE PHASE QUE L'ON TROUVAIT DÉJÀ SUR DREAMCAST.

Airforce Delta Storm

Fiche technique

Editeur : Konami
Concepteur : Konami
Type : simulation de vol
Sortie prévue : courant 2001 US

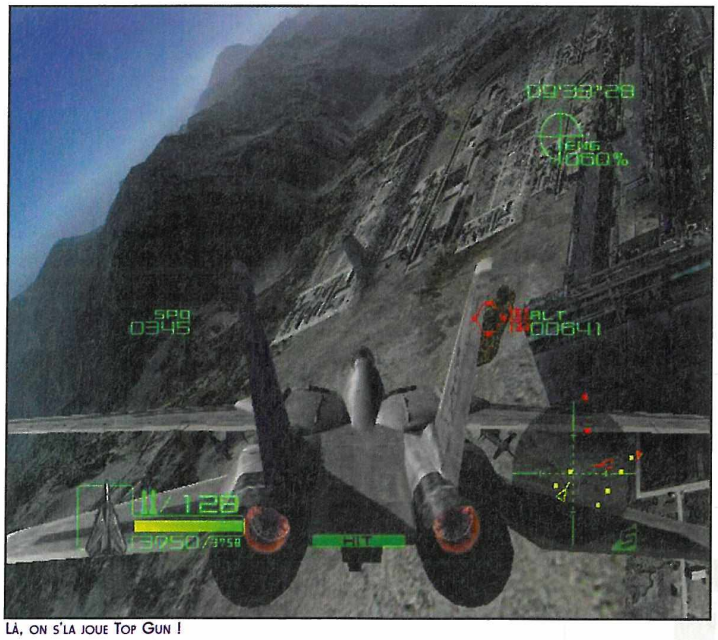
Non, je ne suis pas un ange !

RIEN À DIRE, C'EST MAGNIFIQUE !

Visiblement, la PlayStation 2 ne sera pas la seule console à posséder une grande simulation de vol, puisque Konami prépare actuellement la suite du AirForce Delta, qui avait fait les beaux jours de la Dreamcast, pour la X-Box. Malheureusement, ce dernier souffrait de défauts rédhibitoires, surtout face au Ace Combat 3 de la PlayStation. Malgré toute la beauté de ses décors, il manquait un peu de profondeur, surtout avec sa jouabilité axée arcade. Cette fois, Konami a planché sur le sujet et semble décidé à miser sur beaucoup plus de réalisme dans l'action, et surtout dans le comportement des différents avions de chasse. Ces derniers seront au nombre de 50, et proposent déjà une représentation visuelle des plus belles (Tuco en bave déjà sur son clavier !). On aurait bien voulu que cette suite débarque sur Dreamcast, mais avec la décision contestable de Sega d'arrêter le développement des jeux d'ici la fin du mois de mars 2002, il faut faire une croix dessus. Heureusement, nous pourrons encore nous régaler sur un grand nombre de merveilles pas encore annulées : Sonic Adventure 2, Crazy Taxi 2, Alone in The Dark IV, Outtrigger, Tennis 2K2, NBA 2K2, Head Hunter, Shenmue 2, Fatal Fury : Mark Of The Wolves, Soldier Of Fortune, Cosmic Smash, Victory Goal Millenium, Evil Twin, Conflict Zone, Commandos, Final Fantasy IX (Bleemcast), Ridge Racer IV (Bleemcast), Phantasy Star Online Version 2.0, Capcom Vs. SNK Millenium Fight 2000 Pro, Heavy Metal : Geomatrix... Bon, je crois que je vais m'arrêter, puisque Sega annonce de toutes façons 65 jeux sur Dreamcast entre mai 2001 et avril 2002. Pas encore d'informations très précises pour ce AirForce Delta Storm sur X-Box, mais graphiquement, ça tue ! C'est en tout cas l'impression que l'on a à la vision des premières vidéos. Voilà un titre japonais qui, à l'instar de Gun Valkyrie et Jet Set Radio Future, démontre que la X-Box n'a pas l'intention de réitérer les mêmes erreurs que la défunte 3DO. Vivement la sortie de la console !

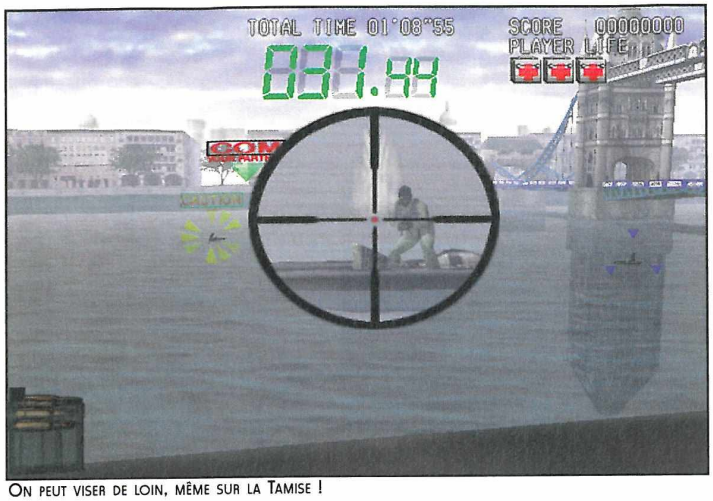
Neo Alex (toujours pas remis de l'annulation injuste de Half-Life)

LA VUE INTERNE EST TRÈS COMPLÈTE SUR LE PLAN DES DONNÉES.

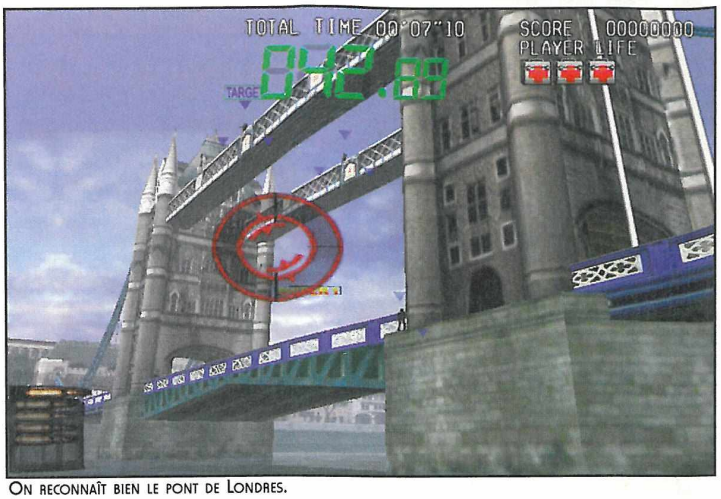


LÀ, ON S'LA JOUE TOP GUN !

HEU... LÀ AUSSI J'AI RIEN À DIRE !



On peut viser de loin, même sur la Tamise !



On reconnaît bien le pont de Londres.

Silent Scope 2

Fiche technique

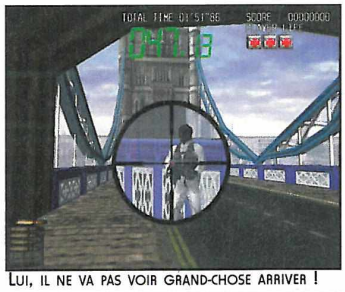
Editeur : Konami
Concepteur : Konami
Type : Shooting Game
Sortie prévue : courant 2001 (us)

Je shoot, ouais ! c'est cadeauuu!

Il n'aura pas fallu bien longtemps à Konami pour proposer une suite à ce titre un peu particulier, qui avait squatté les bornes d'arcade, la PlayStation 2 et la Dreamcast.

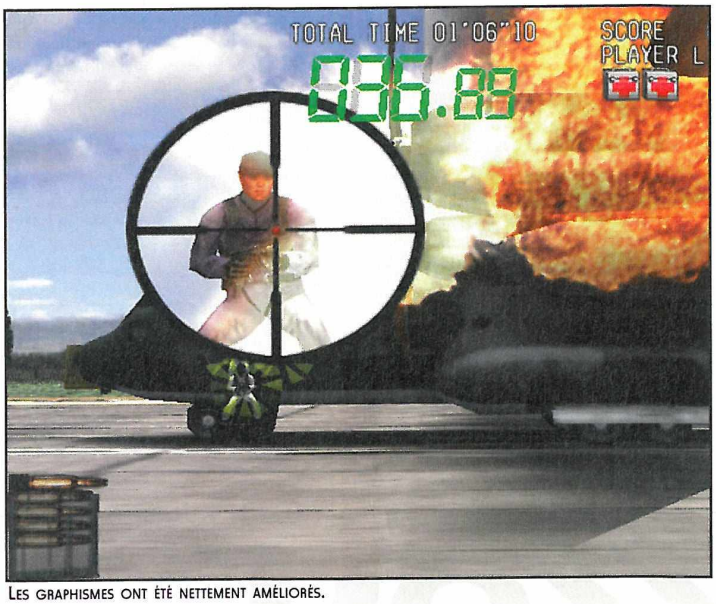
Le premier volet proposait une action assez rythmée avec un concept, celui de prendre la peau d'un tireur d'élite de la police américaine. L'utilisation d'un fusil à lunette se traduisait à l'écran par deux niveaux de zoom pour l'arme, permettant d'aligner des dizaines de terroristes, quelle que soit la distance. Malheureusement, le jeu souffrait de deux énormes défauts sur consoles : des graphismes indignes de 128-Bits (surtout sur Dreamcast où il se retrouvait en concurrence avec le sublime House Of The Dead 2) et l'impossibilité d'utiliser un gun. Voilà qui handicapait grandement la jouabilité et faisait irrémédiablement chuter la note de fun. Pourtant, le début de l'année permit de découvrir un certain Silent Scope 2 : Dark Silhouette dans les salles d'arcade. Il ne devrait pas tarder à faire les beaux jours de la PlayStation 2, même si, encore une fois, il ne devrait pas être possible de jouer avec un gun. Pour la version PlayStation 2, Konami a pensé à ajouter quelques cinématiques qui peaufineront encore l'ambiance très «Rogue Spear» du jeu. Un peu comme dans le premier, certains niveaux proposeront des originalités comme l'utilisation de lunettes à vision thermique qui permettront au joueur de voir à travers les murs. Hum... Pas mal ! Mais ce n'est pas tout. Pour notre plus grande joie, ce Silent Scope 2 intégrera un mode 2 joueurs assez réussi, puisque vous pourrez y jouer en mode Coopératif ou en mode Compétitif, ce dernier se limitant à une vulgaire chasse aux points. Un peu plus violent que son aîné, il héritera aux États-Unis d'une interdiction aux moins de 17 ans. Voilà en tous les cas un titre qu'il faudra surveiller de près dans les mois à venir, surtout si Konami venait à commercialiser un fusil Sniper utilisable avec.

Neo Alex (qui adore «latter» du terroriste)


Lui, il ne va pas voir grand-chose arriver !

Il faut empêcher cet avion de décoller.

Heu... J'ai cru voir un mec en caleçon traverser l'écran ! Encore un pote de Kyo !

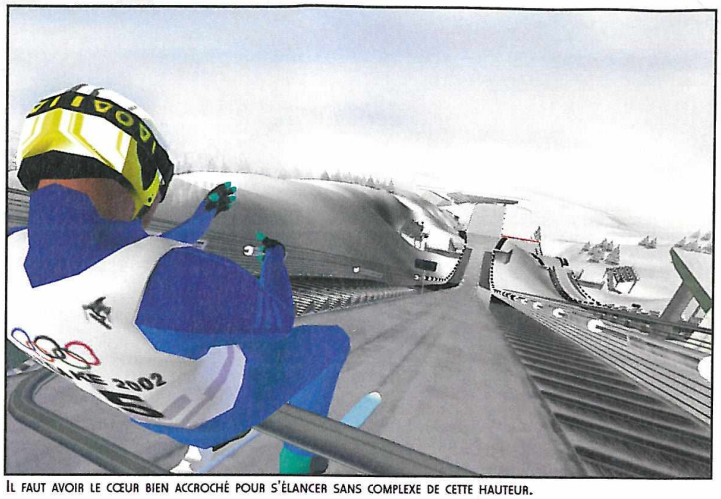


Les graphismes ont été nettement améliorés.

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION

Ce monde en 3D entièrement dessiné à la main donne un certain cachet à l'ensemble du soft



Il faut avoir le cœur bien accroché pour s'élancer sans complexe de cette hauteur.

Herdy Gerdy

Fiche technique
Éditeur : Eidos
Concepteur : NC
Date de sortie : Octobre 2001
Genre : ???

Les personnages ne sont pas tout à fait en phase avec l'environnement, c'est dommage.

Herdy Gerdy aurait pu s'appeler tout aussi bien Les aventuriers du gland perdu, car dans ce jeu de plate-forme, il est bien question de gland (non, Kyo, pas celui-là). Vous êtes un jeune héros qui se voit confier la périlleuse mission d'aller libérer une île sous l'emprise d'un terrible dictateur. En effet, celui qui remporte le tournoi des bergers tous les quatre ans se voit confier le Gland du pouvoir, objet mythique indispensable au système de l'île. Le tournoi va bientôt commencer, à vous de remporter la mise. Graphiquement, Herdy Gerdy est d'un niveau correct, sans plus, mais son intérêt réside plus dans les 30 niveaux en 3D à traverser, les personnages et les animaux qui ont tous un comportement propre et imprévisible selon les conditions extérieures, et une histoire remplie d'énigmes, d'épreuves et de challenges à résoudre au fur et à mesure qu'on passe les niveaux. L'aventure commence dès le mois d'octobre 2001.

El Tuco

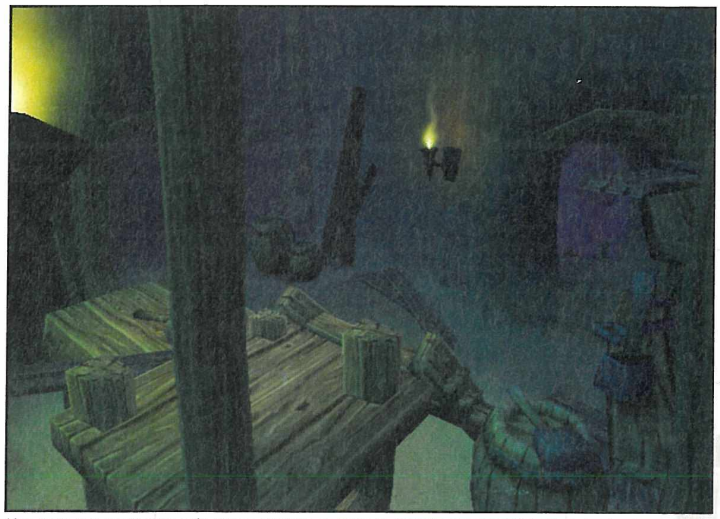
Salt Lake 2002

Fiche technique
Éditeur : Sony
Concepteur : Team SoHo
Date de sortie : courant 2001
Genre : Sport

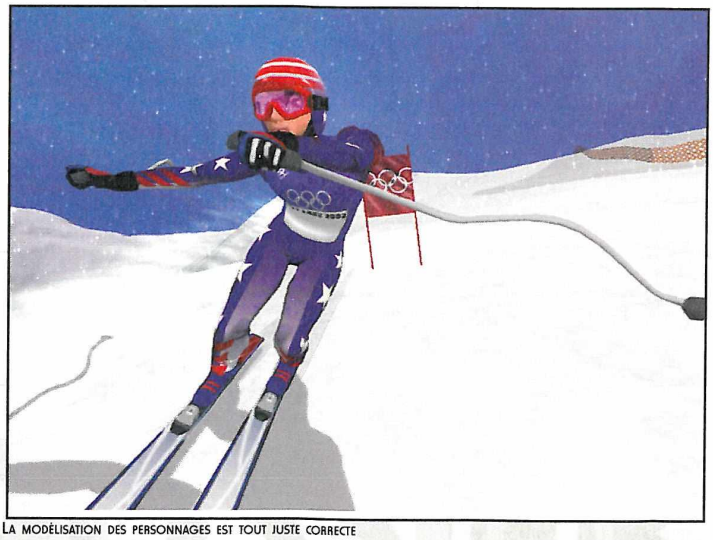
Même si ce n'est pas parfaitement rendu, on sent sur le visage du bonhomme une certaine crispation

La licence du comité des jeux olympiques en poche, Eidos a confié à ATD le soin de réaliser un soft basé sur les Jeux Olympiques d'hiver. Le programme est simple et regroupe tout ce qui fait le sel des Olympiades dans la poudreuse. Six épreuves vous sont proposées avec les sportifs spécialistes de la discipline : ski alpin, bobsleigh à deux, saut à ski acrobatique, le saut à ski individuel sur tremplin et slalom géant parallèle en surf. Mais vous aurez toujours la possibilité de vous mesurer à un autre joueur et ce, quelle que soit l'épreuve. Les graphismes sont basés sur le réalisme et l'authenticité de chaque épreuve, exploita au maximum le potentiel de la machine. Le calendrier des jeux est respecté, ainsi que le relief des différents sites. Que demandez de plus, si ce n'est de se saisir du pad dès le mois de janvier 2002 !

El Tuco



Une antre bien mystérieuse qu'il faudra explorer de fond en comble afin d'y déceler les objets indispensables à la suite de votre quête.



La modélisation des personnages est tout juste correcte

Un décor... sidéral !

Les caisses sont superbement modélisées.

Halo

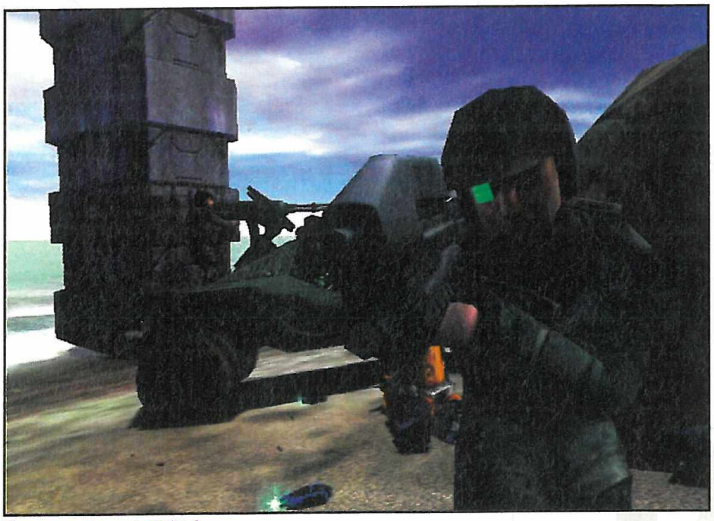
Fiche technique

Éditeur : Microsoft
Concepteur : Bungie Software
Date de sortie : fin 2001 (us)
Genre : action 3D

Les armes seront nombreuses et destructrices.

Eh voilà, encore une preview sur ce fabuleux titre qui devrait d'ici quelques mois faire les beaux jours de la X-Box et des PC. Jeu d'action spectaculaire, Halo bénéficie d'une réalisation stupéfiante avec une 3D temps réel surpassant nombre de jeux existant sur micro. Halo se résume pour l'instant à l'affrontement d'une armée humaine et d'une armée extraterrestre à travers des combats d'une rare violence. Normal, les armes sont aussi nombreuses que mortelles. D'autant que le joueur pourra aussi se servir de véhicules tous terrains disposant d'armes lourdes. X-Box oblige, un mode Multijoueurs permettra aux amis de se défier dans plusieurs compétitions comme le Deathmatch ou le Capture Flag. À quatre via un écran splitté ou à plus via Internet, le fun sera bien présent. Tous les ingrédients semblent réunis pour que le succès de Halo soit au moins aussi important que pour les meilleurs titres japonais.

Neo Alex (qui a déjà commandé sa X-Box au Père Noël)



Non, tire pas dans la caméra !

Nascar Heat

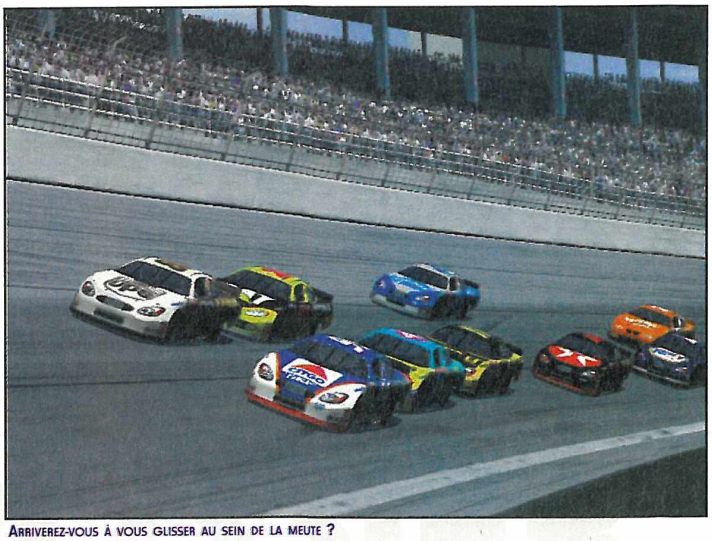
Fiche technique

Éditeur : Microsoft
Concepteur : Monster Games
Date de sortie : Fin 2001
Genre : Courses

Un réalisme saisissant !

Eh hop, tout ça parce que je me suis tapé le test de Daytona USA 2001, me voici condamné à faire la preview d'un autre jeu utilisant l'univers des courses Nascar. La différence, c'est qu'ici nous avons affaire à une simulation, et non à un jeu d'arcade fantaisiste. Utilisant la licence de la Nascar Winston Cup, Nascar Heat vous permettra de courir sur les meilleurs «ovales» de cette compétition, que ce soit en mode Single Race ou en mode Championship Season. D'autres modes seront intégrés, et notamment le beat the Heat (non, ce n'est pas le titre de la dernière chanson de Tuco !). Ici, vous devrez réussir plusieurs scénarios tirés de l'histoire de la Nascar Winston Cup (un procédé qui rappelle celui utilisé sur les International Superstar Soccer de la Nintendo 64). Chose impressionnante, le son sera en 5.1. Pas mal ! Avec 19 courses et 25 des meilleurs pilotes du genre, on ne devrait pas s'ennuyer...

Neo Alex (assommé après avoir essayé Gran Turismo 2 sur Dreamcast !)



Arriverez-vous à vous glisser au sein de la meute ?

E3 NEXT GENERATION

La nuque dressée, les avant-bras bloqués, les pieds qui fument, l'œil rivé sur le prochain virage... En bref : à donf !

Le tout est d'éviter de se prendre un concurrent sur le coin du casque...

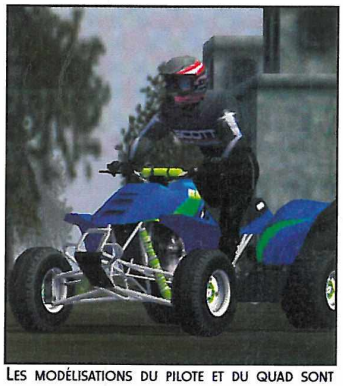
ATV Off Road

Fiche technique

Editeur : SCEA
Concepteur : Rainbow Studios
Type : course de quad
Sortie prévue : NC

Quad neuf docteur ?

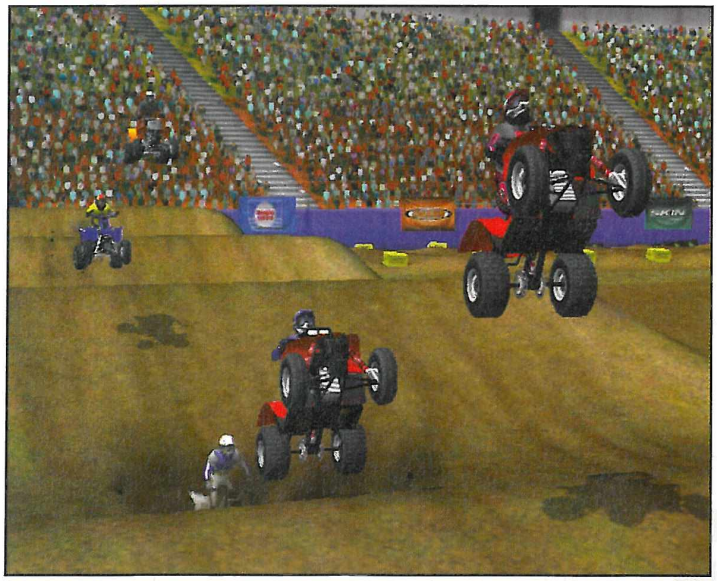
Pour ceux qui se posent la question, les initiales ATV signifient All Terrain Vehicle (véhicules tous terrains), mais vous l'aurez compris rien qu'en regardant les photos, ce sont des quads. Le jeu nous plonge dans les plus grandes compétitions de ce sport en général méconnu et sur des parcours disséminés un peu partout sur la planète. Dire que ça va arsouiller sévère est un doux euphémisme.



Les modélisations du pilote et du quad sont plutôt pas mal réussies.

À part certains privilégiés et adeptes de la discipline, on a peu souvent l'habitude de pratiquer le quad. Tous les possesseurs de la Play 2 vont pourtant pouvoir se laisser aller à faire parler leur fibre de «quadeur». Pour prendre des virages à la limite du raisonnable, vous envoler à des hauteurs vertigineuses et faire des figures acrobatiques impossibles, 20 circuits serviront de tremplins à votre quad. Les environnements et les compétitions changent au fur et à mesure que vous avancez dans le titre. Chaque quad a des caractéristiques différentes, pour répondre à tous les styles de conduite. Ils sont divisés en quatre parties distinctes : tenue de route, accélération, vitesse de pointe et stabilité, en sachant que la couleur est à la discrétion du joueur. Le garage servira à optimiser les performances de son engin en fonction de la façon de conduire de chacun. Les quads sont rangés parmi trois catégories, qui chacune a ses avantages et inconvénients. La modélisation de chacun d'eux, ainsi que celle des pilotes, a été calquée le plus possible sur la réalité et permet de se sentir encore plus impliqué lorsqu'on va faire rugir le moteur. Il existe un mode Training qui sera bien utile à tous les joueurs avant de se lancer de plain-pied dans la compétition. Avec autant d'options et des graphismes à la hauteur, ATV Road s'annonce plutôt pas mal.

El Tuco

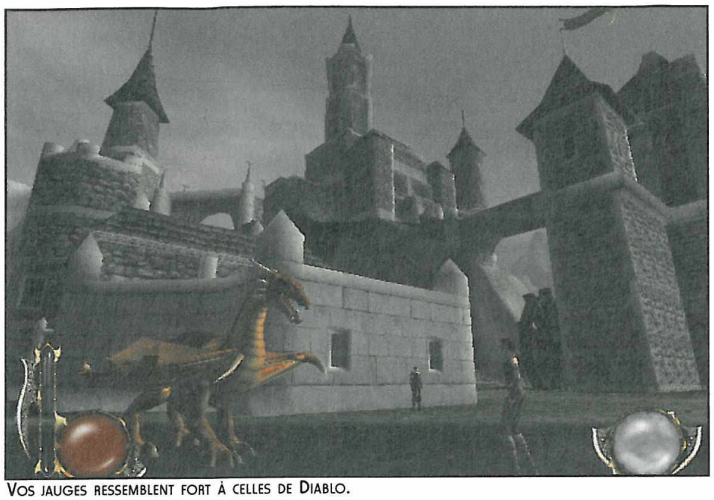


Ils auraient pu faire un effort pour le public

Les angles de vue sont plutôt bien choisis

Les parcours ne se ressemblent pas, et c'est tant mieux

Le ciel étoilé est particulièrement bien réussi


Vos jauges ressemblent fort à celles de Diablo.

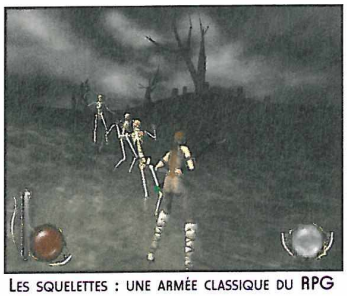
Il y a du combat dans l'air...

Drakan

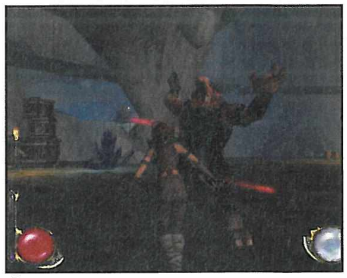
Fiche technique

Editeur : Sony Computer Entertainment
Concepteur : Surreal Software
Type : action/adventure
Sortie prévue : hiver 2001

Les pécéistes en auront un souvenir précis si leur mémoire ne les trahit pas : Drakan n'a pas deux ans d'âge sur leur machine, et voilà qu'il mène désormais sa chevauchée sur les chemins inconnus de la PlayStation 2. De quêtes épiques en dragons endiablés, l'heroic-fantasy se conjugue ici avec aventure, et s'il n'est à ce jour que trop connu des sphères du PC, il n'en est pas moins étranger à celles des consoles. Cocktail Molotov sur terrain vierge : un succès quitte ou double...


Les squelettes : une armée classique du RPG PC.

Magie épique sur PlayStation 2


Un peu de brouillard en fond de paysage, mais rien d'inquiétant...

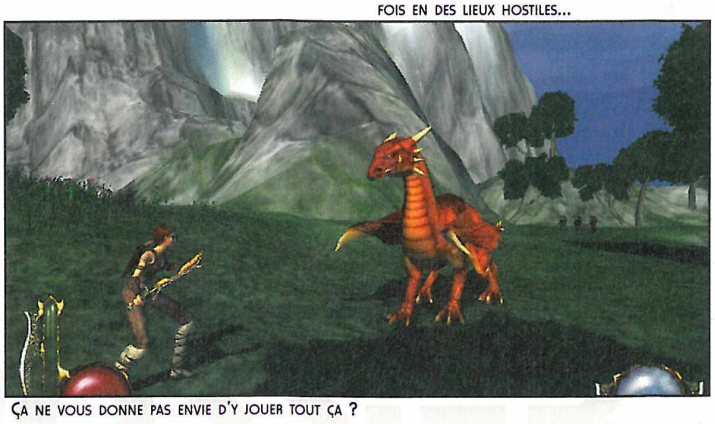
Un air relativement agressif est peint sur son visage...

Mélange plutôt atypique d'action, d'exploration et de RPG à la sauce médiévale fantastique, Drakan défie les lois des consoles. Dans la peau de Rynn, jeune femme profilée guerrière (ça vous calme les hommes...), vous parcourez les terres de votre civilisation à dos de dragon afin d'en protéger les restes. Animé par le devoir de libérer l'esprit sacré du dragon et d'affronter les Desert Lords - semblants de black mages aspirant à réduire l'humanité à l'état d'esclavage -, vous prenez épée, hache et marteau de guerre ou usez au choix de votre archerie et des boules de feu de votre monture selon qu'il vous faille combattre sur terre ou dans les airs. Au même titre que les magies et sortilèges que vous pourrez développer, vos compétences pourront elles aussi se spécialiser et s'améliorer au gré des points d'expérience gagnés que vous leur attribuerez. De par ce système classique au RPG PC, vous jouirez enfin de la possibilité de personnaliser votre héroïne et de lui donner une identité unique et propre à votre partie. Pillez les cadavres, troquez vos armes et armures, expérimentez de nouveaux sorts : il y a une certaine réminiscence à des titres tels que Darkstone, aspect aventure en plus et «mono héros» de règle. Techniquement, tout porte à croire que les améliorations seront nombreuses, tant au niveau du moteur graphique que de l'animation et du gameplay : pas trop de craintes donc vis-à-vis de ses performances effectives, mais les consoleux sauront-ils se réjouir du concept même de Drakan ?

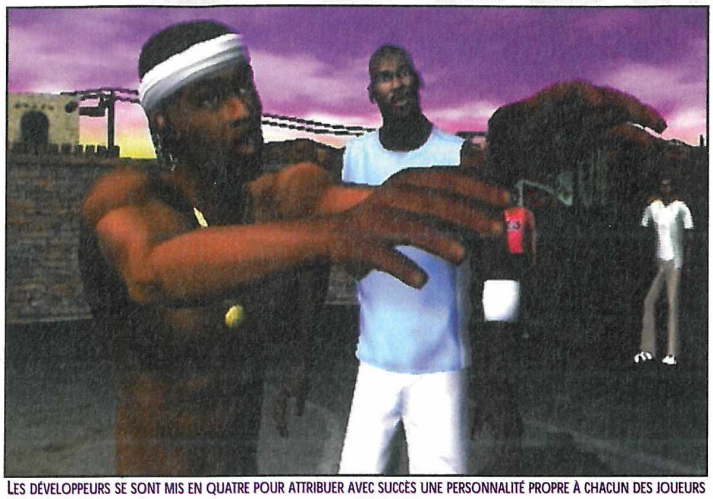
Titia

Une haleine de phoque, à n'en pas douter...

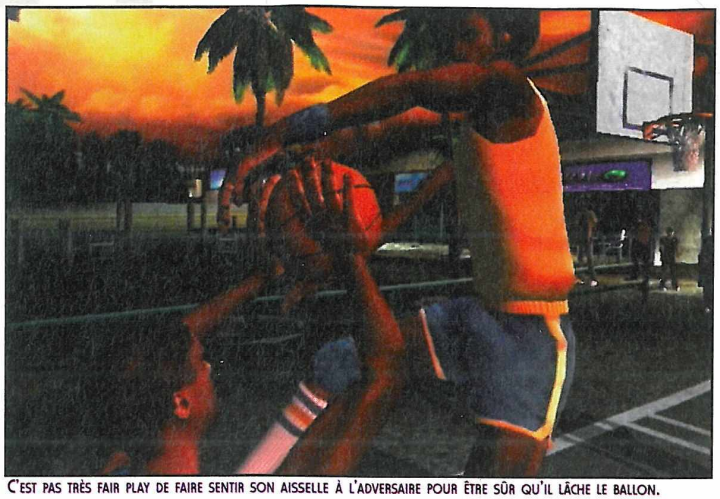
Votre tendance à voyager vous transporte parfois en des lieux hostiles...


Ça ne vous donne pas envie d'y jouer tout ça ?

E3 Next Generation



Les développeurs se sont mis en quatre pour attribuer avec succès une personnalité propre à chacun des joueurs qui composent une équipe.



C'est pas très fair play de faire sentir son aisselle à l'adversaire pour être sûr qu'il lâche le ballon.

NBA Street

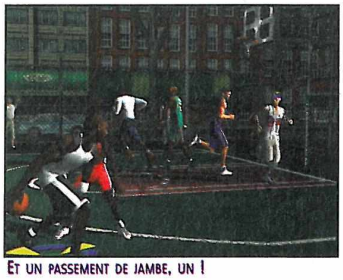
Fiche technique

Editeur : Electronic Arts
Concepteur : NuFX/EA Canada
Type : Basket et Arcade
Sortie prévue : été 2001

Je suis né dans la rue... avec un ballon dans la bouche.

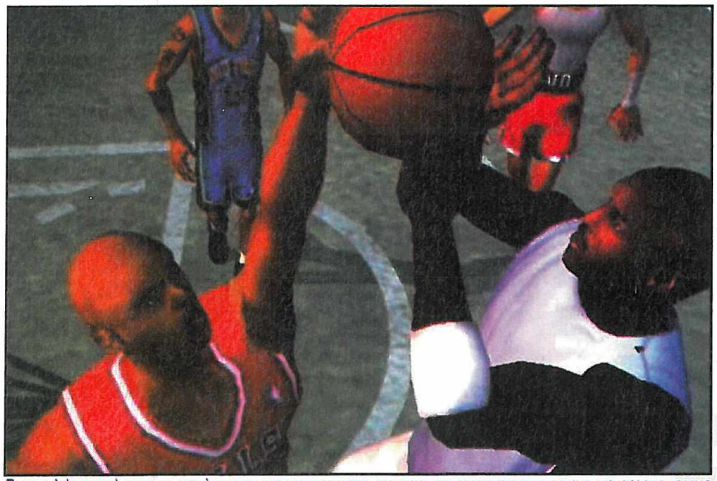
Viens, viens, et mets tes baskets sket sket, tu verras ce sera super chouette. Oui, on fait ce qu'on peut, mais l'impression que nous a donnée **NBA Street** en découvrant les premières vidéos et photos a été proprement hallucinante. On oublie les parquets cirés des stades gigantesques de Chicago, les airs Jordan, les maillots faits sur mesure, ici, le basket se pratique dans la rue. Des options nombreuses et des graphismes de toute beauté laissent augurer un grand moment de rigolade, le pad à la main.

Une galerie de personnages pour le moins originale



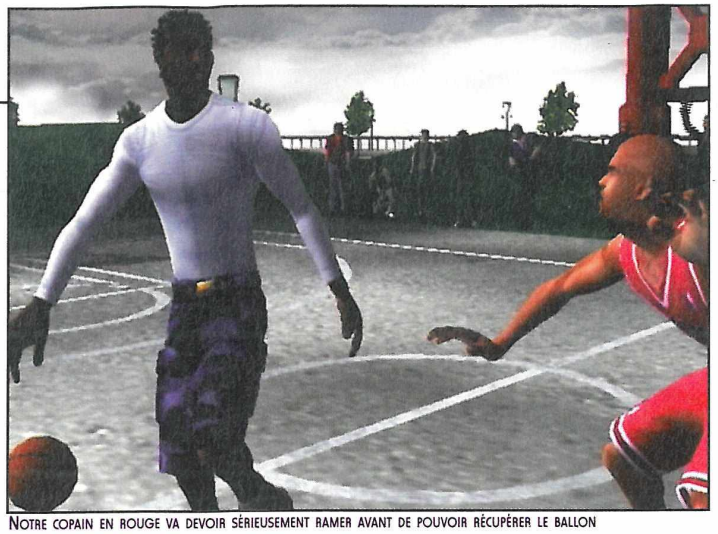
Et un passement de jambe, un !

Et c'est parti pour un shoot en solo, une fois qu'on s'est débarrassé de son adversaire le plus proche.

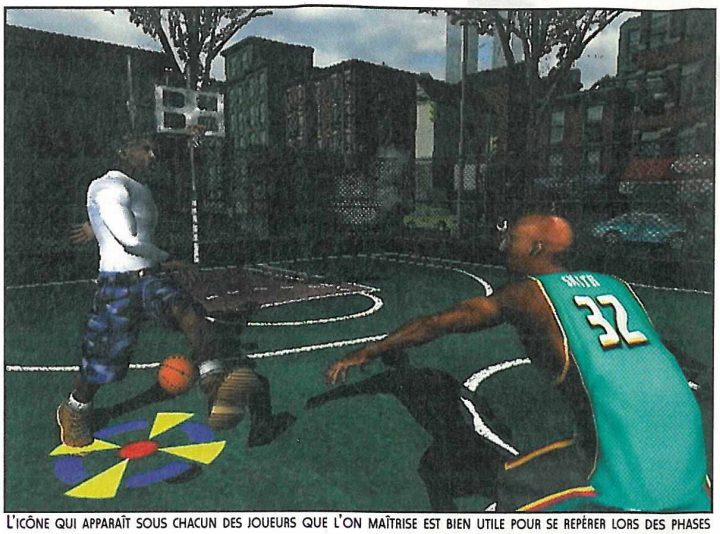


Tout a été soigné dans la modélisation des personnages, chacune des expressions se lit sur les visages comme au naturel

NBA Street est un jeu de basket qui en lieu et place des règles strictes du basket s'est laissé aller à quelques libertés et transgressions du règlement afin de pimenter ce que certains allergiques du ballon orange pouvaient qualifier d'austère. C'est dans la rue que vous pratiquez, avec tout ce qu'il faut d'originalité et d'innovation pour faire du soft un des titres les plus attendus. Tous les mouvements classiques dans le basket ont été accentués afin de les rendre plus spectaculaires. Des dunks à croire que vos joueurs sont montés sur ressort atomique, des contres où vos pieds ne touchent pas le sol avant un bon moment, des angles de vue judicieusement choisis pour accentuer les sensations et les chocs qui ne sont pas sans rappeler quelques bons Tex Avery, c'est de l'Arcade à 100 %, et les puristes qui



Notre copain en rouge va devoir sérieusement ramer avant de pouvoir récupérer le ballon

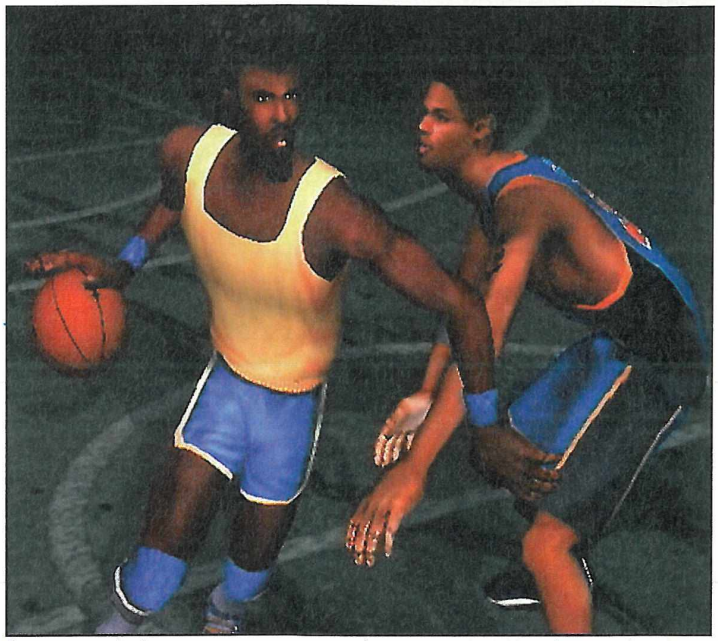


L'icône qui apparaît sous chacun des joueurs que l'on maîtrise est bien utile pour se repérer lors des phases rapides où on ne sait plus trop qui est qui et qui contrôle quoi.

pensent qu'ils vont faire un peu la tronche seront bien obligés à un moment ou à un autre de se fendre d'un sourire tant la modélisation des persos, leurs looks respectifs, les situations cocasses et grand-guignolesques dans lesquelles ils peuvent se mettre sont tout simplement irrésistibles. Vous pouvez affronter tous les meilleurs jeux issus de la rue, dans tout le continent nord-américain (des rues enneigées de Beantown aux toits de Los Angeles, en passant par les plages de Californie). Une fois une partie gagnée, vous avez la possibilité d'engager le meilleur joueur de l'équipe adverse afin de perfectionner votre propre team. Une fois les premiers challenges remportés, il ne vous reste plus qu'à défier les légendes de ce sport. Plusieurs modes de jeux sont proposés, qui permettent de débloquer des joueurs spécifiques, des tatouages, ou des accessoires qui peaufineront et personnaliseront le look de votre perso. À toi de conquérir des territoires de prédilection en défiant ceux qui en ont la primeur jusqu'à ce que tu arrives à les détrôner le ballon à la main. Si tu n'arrives pas à débloquer une légende, il ne te reste plus qu'à en devenir une sur un autre mode. Si le titre reste de l'arcade, il n'en demeure pas moins que plusieurs grands joueurs de Basket se sont prêtés à la fastidieuse séance de Motion Capture et que les gestes et l'animation sont axés sur un aspect plus que réaliste. À un ou deux joueurs, NBA Street risque, pour notre plus grand plaisir, de remporter tous les suffrages au moment de sa sortie. En tout cas, au sein de la rédaction, il a fait l'unanimité.

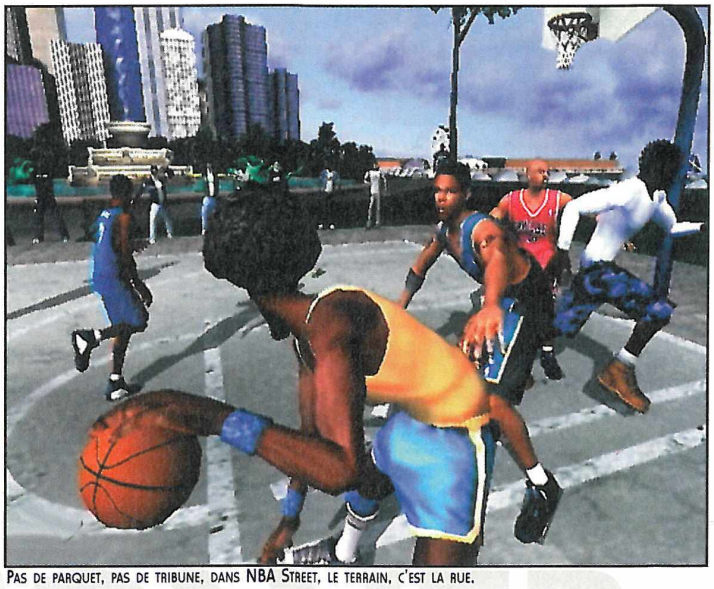
El Tuco

Ça va être difficile, à ce stade, de l'empêcher de marquer.



Des situations très réalistes qui nous donnent envie d'y jouer dans les plus brefs délais.

Là, il y en a un qui s'est carrément envolé. NBA Street alterne le réalisme et l'exagération, le tout avec un savoir-faire indéniable.

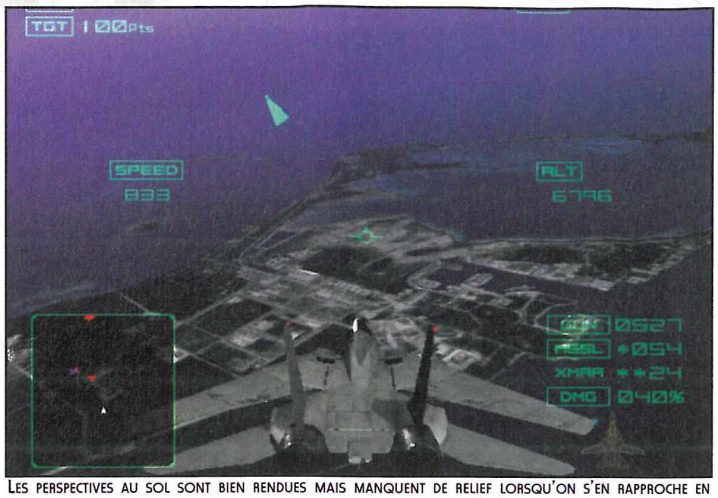


Pas de parquet, pas de tribune, dans NBA Street, le terrain, c'est la rue.

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION

La vue externe semble être un peu moins exploitable en phase de jeu que la vue intérieure.



Les perspectives au sol sont bien rendues mais manquent de relief lorsqu'on s'en rapproche en perdant de l'altitude.

Ace Combat 4

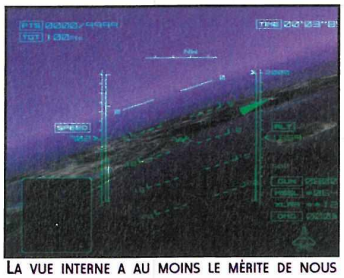
Fiche technique
Editeur : SCEE
Concepteur : Namco
Type : n'avions de combat
Sortie prévue : été 2001

Oui, c'est beau ! Mais...

Il était difficile, voire impossible, de ne pas s'enthousiasmer pour Ace Combat 4 lorsque nous avons reçu les premiers clichés. Dire que nous sommes impressionnés est un doux euphémisme. Que ce soit par la modélisation des avions - proprement hallucinante -, ou par l'environnement à la limite du photo-réalisme, graphiquement, on ne peut qu'être admiratif. Un jeu qui semble exploiter très, très haut le potentiel de la console de Sony.

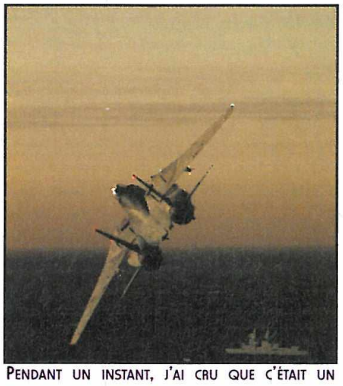
Inutile de tergiverser. Ce que vous pouvez voir en photo n'est pas un fake ou un montage, il s'agit bien du jeu en lui-même. Les textures et les différentes modélisations, que ce soit des avions de combat (plus de 20 modèles au programme, avec entre autres un Mirage, un Tornado, un Rafale et un Euro fighter) ou les décors, sont d'une richesse très impressionnante. Il faut voir les montagnes enneigées défiler à pleine vitesse, le reflet du soleil sur les étendues d'eau, ou tout simplement les différents reliefs. On notera simplement qu'en ce qui concerne le relief, si celui des milieux naturels est réussi, on ne peut pas en dire autant de celui des constructions humaines que vous survolez. Lorsque nous avons joué à Ace Combat, un centre-ville ressemblait plus à un amas difforme de pixels qu'à de véritables tours de 60 mètres de haut. Le tout est entièrement animé en 3D, ce qui autorise une liberté totale quant aux mouvements qu'on veut imprimer à son coucou. Axel, triple axel, vrille : tout est réalisable. La fluidité est de mise et l'impression de vitesse aussi. On regrettera simplement que la jouabilité soit excessivement orientée arcade. La version que nous avons n'était certes pas définitive, et par conséquent difficile d'émettre un jugement aussi en avant par rapport à la sortie du titre. Mais si les missions proposées sont à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire riches et variées, et que le comportement des avions est revu à la hausse, Ace Combat 4 est capable de devenir une référence incontournable pour le plus grand plaisir des pilotes de chasse en mal de sensations fortes. À suivre...

El Tuco



La vue interne a au moins le mérite de nous faire profiter d'une vue panoramique magnifique...

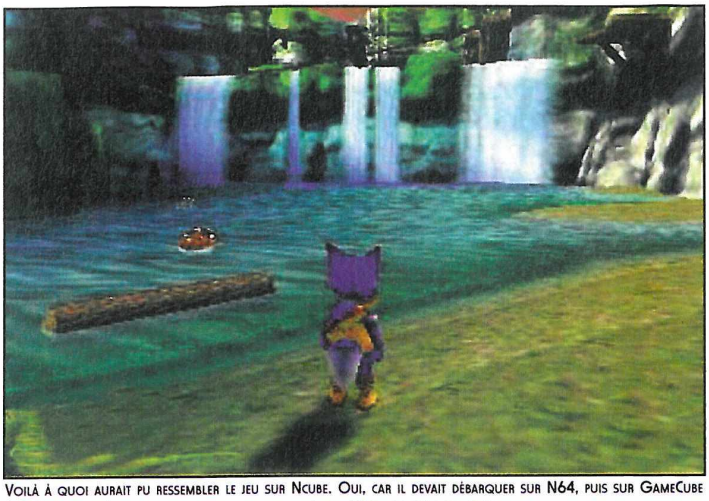
Y a-t-il vraiment besoin d'ajouter quelque chose ?



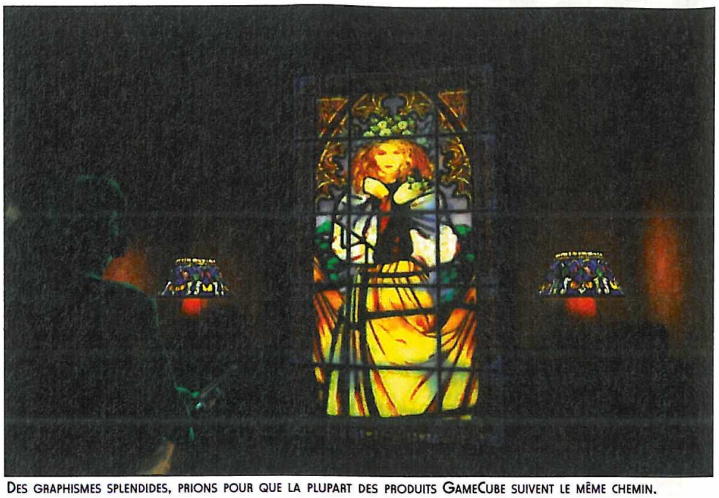
Pendant un instant, j'ai cru que c'était un extrait de Top Gun !

La modélisation des appareils est tout simplement une réussite

Une vue d'ensemble avec des effets de lumière dignes d'une Dreamcast.



Voilà à quoi aurait pu ressembler le jeu sur Ncube. Oui, car il devait débarquer sur N64, puis sur GameCube pour être complètement revu avec de nouveaux héros. N'est pas Rare qui veut...



Des graphismes splendides, prions pour que la plupart des produits GameCube suivent le même chemin.

Starfox Adventures : Dinosaur Planet

Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Concepteur : NC
Date de sortie : NC
Genre : action

Ambiance Walt Disney garantie, avec le talent en plus. Avouons-le, les dernières productions de notre ami Walt ne sont guère passionnantes (Dinosaur).

En voilà une démo jouable absolument extraordinaire. Vous auriez vu le beau Mc Cloud bouger dans un environnement 3D des plus splendides et traverser des contrées envahies par des dinosaures tout mignons. Jurassik Park peut aller se rhabiller. Vous aurez différentes magies pour venir à bout des différents pièges ou switchs à actionner. Prévu pour débarquer le jour de la sortie de la Cube, je vous conseille d'attendre plutôt une bonne année. Pourquoi ? Car je rappelle que nous entendions parler de certains titres sur N64 qui n'ont vu le jour que trois années plus tard (suivez mon regard... Perfect Dark).

Sans oublier les phases de shoot dorénavant célèbres à bord de votre avion tout plat capable de faire des loopings à profusion. Bref, un grand titre que nous attendons tous avec beaucoup d'impatience.

Kyo

Fox, on t'aime. Attention derrière toi, il y a un Alex qui te colle aux fesses.

Eternal Darkness

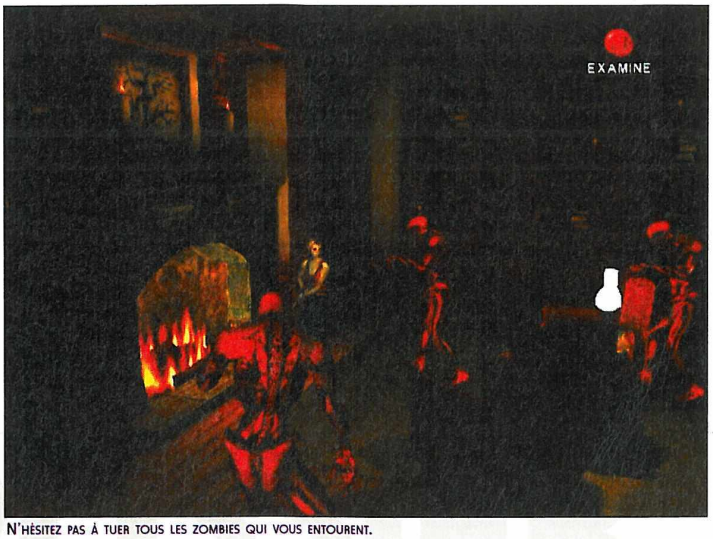
Fiche technique

Éditeur : Nintendo
Concepteur : NC
Date de sortie : courant 2002
Genre : aventure

Plusieurs genres de héros. À vous de choisir entre la chevalerie ou le Resident-Evil-like...

Sans doute le moins intéressant des jeux GameCube sur le salon. Plus beau qu'un Picmin ou qu'un Monkey Ball, il n'a pourtant attiré qu'un nombre restreint de joueurs. Développé par Silicon Knights, Eternal Darkness vous propose de vivre une aventure épique et magique proche des produits PC. Se définissant comme thriller psychologique, Denis Dyack, président de SK, voit son produit comme un film de série B mêlant horreur et fantastique, éprouvant et passionnant. Forcément, on ne lui demandera pas de critiquer son propre produit, mais étrangement, ses quelques paroles sonnent plutôt faux à nos oreilles. Les humains innocents, les méchants pas contents, un scénario banal qui n'aura d'intérêt que si l'on est fan de Buffy. Gageons qu'il aura au moins le mérite de sortir au début de la console, ce qui sous-entend que certains joueurs se forceront à l'acheter au vu de la pauvreté des titres disponibles.

Kyo

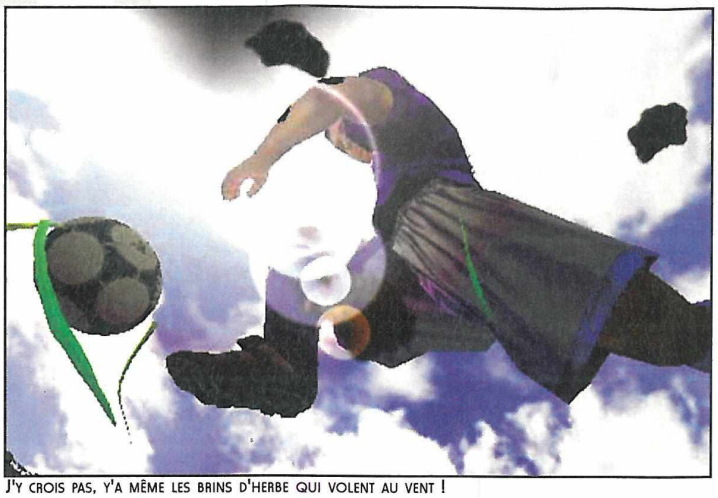


N'hésitez pas à tuer tous les zombies qui vous entourent.

DOSSIER

E3 NEXT GENERATION

UN ARRÊT MAGNIFIQUE SE PRÉPARE...


J'Y CROIS PAS, Y'A MÊME LES BRINS D'HERBE QUI VOLENT AU VENT !

Virtua Striker 3

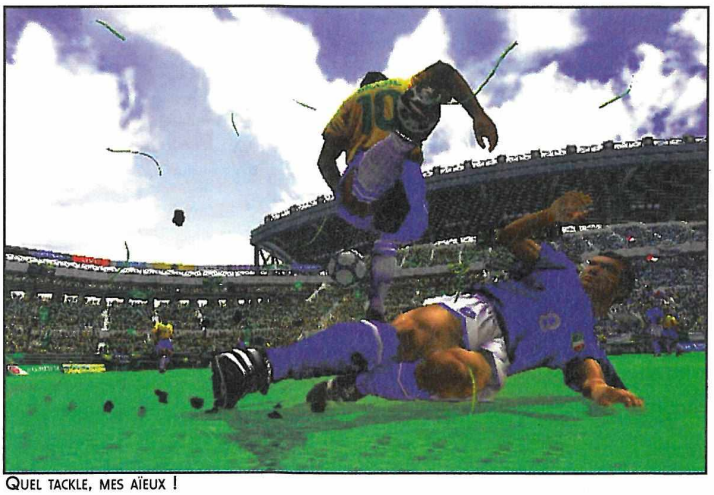
Fiche technique
Editeur : Sega
Concepteur : AM2
Type : Sport
Sortie prévue : octobre 2001 (jap)

The Best of Football

LES JEUX DE FOOT... TOUS LES ANS, ON EN VOIT DÉFILER AU MOINS UNE DIZAINE (ET ENCORE, JE CROIS QUE C'EST NETTEMENT PLUS !).LES DAUBES Y CÔTOIENT LES JEUX CULTES, POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES ÉDITEURS ET AU GRAND DAM DES JOUEURS, QUI SERONT RAPIDEMENT PERDUS AU MILIEU D'UNE TELLE AVALANCHE DE BALLONS RONDS. LE TEMPS PASSE, MAIS CERTAINES SÉRIES CONTINUENT D'ATTIRER LES JOUEURS AVIDES DE TOUJOURS PLUS DE RÉALISME ET DE SENSATIONS.

Parmi les ténors, les légendes vidéoludiques, on trouve les International Superstar Soccer (le must de la simulation !) et les Virtua Striker (the best of Arcade !). Si le dernier ISS sur PlayStation 2 semblait avoir repoussé pour un bon moment les limites de la beauté graphique, c'était pour mieux nous cacher l'arrivée d'un Virtua Striker 3 qui, je cite notre ami Kyo, "déchire de la mort qui tue !". Bien que peu correcte en termes de construction de phrase (ndc : votre Maître Capello adoré confirme...), cette exclamation a le mérite de parfaitement résumer le sentiment de l'amoureux du ballon rond après avoir vu une vidéo de cette merveille. Les footballeurs évoluent sur le terrain avec une animation à vous exploser les mirettes, le tout sans ralentissement et avec une taille incroyable pour leur représentation à l'écran. Et là, je ne vous parle pas de la qualité des replays dont vous trouverez sur cette page quelques somptueux exemples. Ce nouvel opus est bien entendu réservé à une tout autre console que la Dreamcast. En fait, il s'agit de la GameCube. Pour ceux qui en seraient encore à s'inquiéter sur l'éventuelle difficulté de programmation de la GameCube (ce qui était le plus gros problème de la Nintendo 64), sachez que l'AM2 annonce que la conversion de l'Arcade à la GameCube ne leur prendra qu'un tout petit mois. Espérons simplement que cette fois-ci, et à la différence du Virtua Striker 2 de la Dreamcast, l'aspect tactique ne sera pas négligé.

Neo Alex (qui prépare déjà ses crampons)


QUEL TACKLE, MES AÏEUX !

UN BEAU REPLAY POUR LES PENALTIES !

DES EFFETS DE MOTION-BLUR SERONT AUSSI PRÉSENTS LORS DE CES REPLAYS.

UNE SITUATION PUREMENT CARTOONESQUE. UNE CHOSE EST SÛRE : LE CONSTAT VA ÊTRE DIFFICILE À REMPLIR...

ÇA A L'AIR D'ARSOUILLER SÉVÈRE.

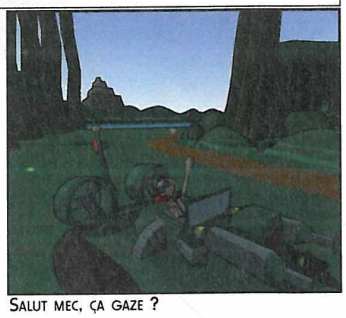
Cel Damage

Fiche technique

Éditeur : Electronic Arts

Genre : Arcade

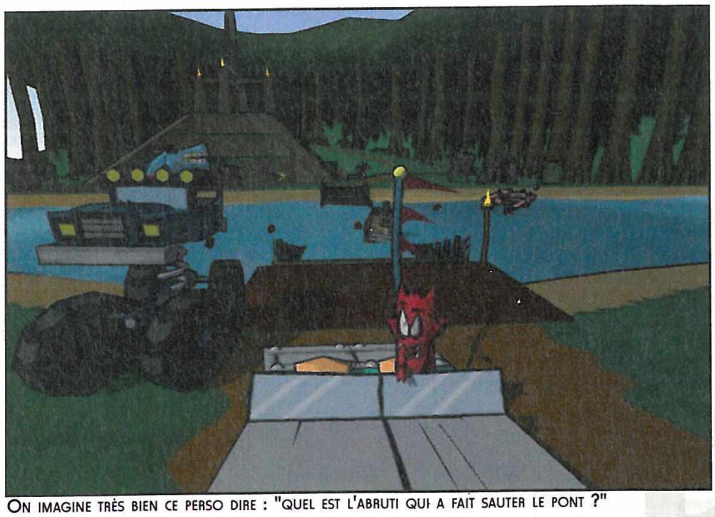
Date de sortie : fin 2001



SALUT MEC, ÇA GAZE ?

Les programmeurs de la console à venir de Bilouze, la X-Box, se sont lâchés. Pour Cel Dammage, ils nous ont préparé un savant mélange entre les Fous du volant et la famille Pierrafeu, dans un soft très cartoonesque. Impossible de ne pas penser aux références pré-citées lorsqu'on observe les premières photos. Le principe est simple : vous participez à une course de véhicules tous plus farfelus les uns que les autres, dans des cadres pour le moins hétéroclites. Chaque future peut être armée de 36 manières différentes, c'est à la discrétion du joueur et des options qu'il va pouvoir grappiller le long des différents parcours. Les développeurs nous ont disséminé un peu partout passages secrets, persos cachés, véhicules, bonus à peu près dans tous les recoins, de quoi occuper nos longues soirées d'hiver. Les références en matière de dessins animés pullulent et il faut plus d'un simple regard pour toutes les repérer. Il ne manque plus qu'une animation sans défaut et un petit lissage des textures en plus (le jeu n'est terminé qu'à 70 %) pour que le plaisir soit au rendez-vous. Réponse dans quelques mois.

El Tuco



ON IMAGINE TRÈS BIEN CE PERSO DIRE : "QUEL EST L'ABRUTI QUI A FAIT SAUTER LE PONT ?"

Jet Sprint Mx

Fiche technique

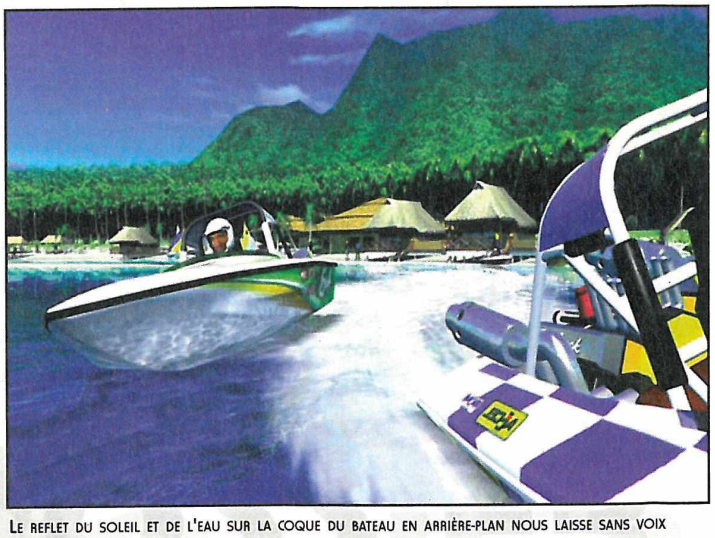
Date de sortie : courant 2002

Genre : Course de Hors-bord

UNE VUE DU DESSUS QUI, SANS ATTEINDRE LE NIVEAU DE WAVE RACE GAMECUBE, EST TOUT À FAIT POTABLE.

En sortant une simulation de hors-bord, compte tenu de ce qu'on a pu voir de Wave Race sur GameCube, la X-box a intérêt à ne pas rater son coup, la concurrence est rude. Jet Sprint MX met en scène des compétitions en face-à-face de fusées ultra rapides. Les développeurs ont décidé de tout miser sur l'aspect réaliste des choses (décidément, ça va devenir une constante), tant au niveau de la modélisation des décors et des jets, que dans le comportement qu'ils peuvent avoir sur l'eau. Les courses auront principalement pour cadre Miami, théâtre de la plupart de ces compétitions dans la réalité, les Caraïbes, la Nouvelle-Zélande, et le tout couronné par des commentaires audio en temps réels sur les rebondissements de la course que vous êtes en train d'effectuer. Au vu des dernières photos, la GameCube a une légère avance d'un point de vue graphique (d'un poil de mouche tondue), la place de référence se jouera certainement sur le gameplay et l'animation. Réponse courant 2002

El Tuco



LE REFLET DU SOLEIL ET DE L'EAU SUR LA COQUE DU BATEAU EN ARRIÈRE-PLAN NOUS LAISSE SANS VOIX

DOSSIER

GAME BOY ADVANCE

Vous nous l'avez demandé dans les différents sondages, voici quelques titres prévus sur GameBoy Advance, dont la majeure partie était présentée à l'Ikioube. Dès le prochain numéro, s'il y a possibilité, nous devrions laisser une, voire deux, page(s) sur cette magnifique portable. Heureusement pour vous, je ne compte pas m'en occuper.

Kyo

Doux Jésus

Capcom sort un jeu sur une nouvelle console ? Et c'est un Street Fighter 2 ? Comme c'est étonnant. Reste qu'il a le mérite d'être bien joli. Comment vont-ils bien pouvoir proposer les trois boutons de poings et de pieds... Tout le monde s'en fout ? Ben, reviens, il est pas encore dispo. Ah, ces blonds...

Hey Tony. Tu Veux Jouer à la Vache

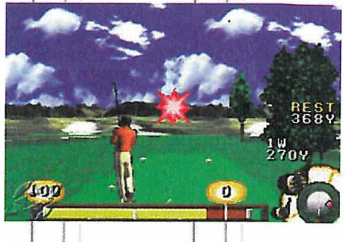
Pardon, sans doute que le syndrome Scare Pacino est resté en moi. Bref, sachez que Tony Hawk 2 est prévu, qu'il est beau, que je n'aime pas le skate, qu'il est fluide, que je trouve les planches moches, qu'il est maniable et que je me casse la gueule en trois secondes au Trocadéro.

Un Singe Savant

Premier produit Game & Watch, le beau et poilu Donkey débarque sur GBA sous forme de mini-jeu de réflexion. Les graphismes sont honnêtes, la prise en main semble être bien adaptée à la morphologie du pad. Reste que nous aurions sans doute préféré un peu de plateforme.

Le retour d'une Bastide

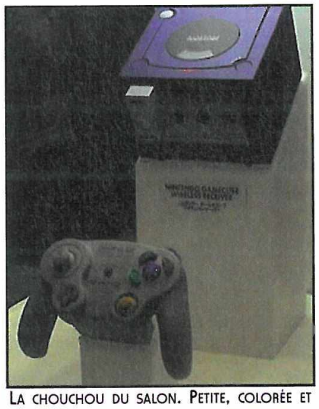
Comme je l'expliquais dans une autre revue, la Bastide est une nouvelle expression définissant un coup lamentablement raté au golf. Si vous êtes amateur, réjouissez-vous car les bits de la nouvelle portable sont plutôt bien éparpillés sur la cartouche. Son titre ? ESPN Championship Golf 2002, et c'est signé Konami. J'en connais un qui va se manger des albatros d'ici quelques mois.



EPILOGUE
Spécial E3

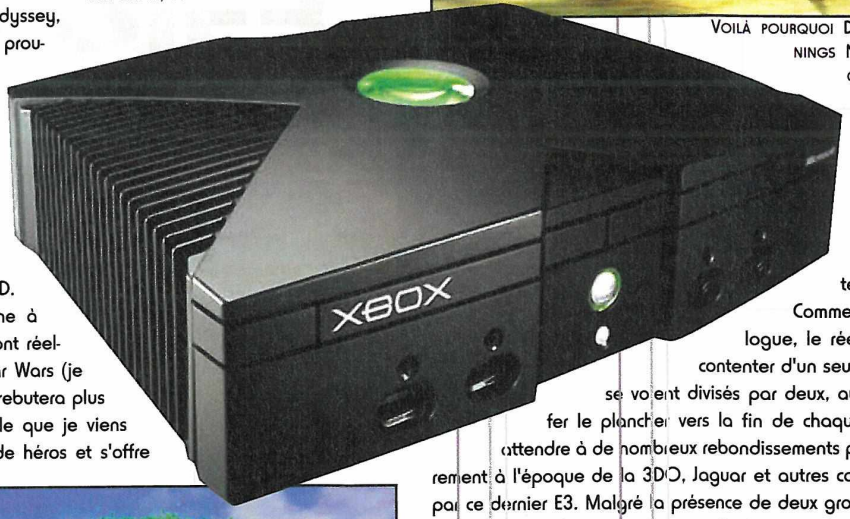
La Terre continue de tourner, les jeux vidéo se portent bien, les Américains mangent trop mal. Les oiseaux chantent, Dreamzone continue d'évoluer, Hollywood Boulevard est risible. Le café réveille le matin, la clope recouvre mes poumons peu à peu, les Américains ferment boutique vers 18h. Et malgré tout cela, la X-Box est une console avec un potentiel certain, mais loin de tenir toutes ses promesses (l'effet PlayStation 2 peut-être). Quoi, je change de sujet comme d'élastique pour mes cheveux ? La GameCube a un avenir serein et paisible, et nous n'attendons qu'une seule chose : nous occuper d'un magazine qui lui serait consacré. Mais je fus surpris de voir plusieurs gros titres et ce, sur chaque support 128 bits. Microsoft nous a beaucoup déçus avec Munch's Odyssey, mais a explosé avec Halo. Sony nous prouve avec Jak & Daxter que la console peut offrir d'autres couleurs que le gris et le blanc. Final Fantasy X reste la perle sur ce support, et je ne vous parle même pas de WipEout Fusion. Capcom nous sort sa bombe Capcom vs SNK 2 sur ce même support, ce qui prouve qu'elle ne sera pas que spécialisée en 3D. Nintendo, ayant laissé carte blanche à LucasArts, nous prouve de quoi ils sont réellement capables avec le monstre Star Wars (je raccourcis le titre car sa longueur en rebutera plus d'un. Tout comme cette phrase inutile que je viens d'écrire...). Dinosaur Planet change de héros et s'offre les différents personnages de la série Starfox. Pour finir, la Dreamcast, malgré l'égoïsme de Sega à l'E3, propose de gros jeux tels que NBA 2K2 et Shenmue 2. Comme je vous l'expliquais dans mon prologue, le réel fanatique de jeux ne pourra se contenter d'un seul support. Prions pour que les tarifs se voient divisés par deux, au risque de nous retrouver à bouffer le plancher vers la fin de chaque mois. Nous pouvons donc nous attendre à de nombreux rebondissements pendant les années à venir (contrairement à l'époque de la 3DO, Jaguar et autres consoles). En revanche, j'ai été déçu par ce dernier E3. Malgré la présence de deux grosses bécanes, les organisateurs ne se sont pas foulé une seule seconde. Les press-kit étaient plus difficiles à se procurer et certains éditeurs se payaient le luxe de ne proposer aucun CD, mais envoyaient les différents journalistes sur des adresses ftp (qui a dit Sega ?) pour obtenir des screenshots (images de jeux). Vous n'imaginez pas à quel point il est compliqué de se connecter à ce genre de serveur. Comme s'il fallait suer corps et claviers pour voir des photos de Columns sur GameBoy Advance... S'il me fallait être devin, je dirais que la Cube devrait être en première position en nombre de ventes, suivie par la PlayStation 2 et la X-Box. Vous remarquerez que je ne cite pas la Dreamcast, et pour cause, je rappelle qu'en mars 2002 elle sera enterrée pour tous les éditeurs. Resteront bien entendu tous les titres que vous connaissez déjà, au rayon occasion pour les réels passionnés. On trouvera un jour les meilleurs jeux à prix réduit, jusqu'à ce que sa cote remonte pour devenir un "collector" introuvable et à un prix exorbitant. Un peu comme la Saturn aujourd'hui, qui propose des raretés en occasion à plus de mille francs (Radiant Silvergun ?). J'espère que notre dossier vous aura suffisamment renseignés. Votre magazine reprendra ses anciennes rubriques dès le mois prochain, avec plus de tests (forcément, les vacances arrivent et les gros titres débarquent enfin). Mais nous ne pouvions réserver une place minime à un tel événement.

Kyo



La chouchou du salon. Petite, colorée et très performante. Nous pensons tous que Nintendo va revenir en force et redeviendra leader, souvenez-vous de la Super Nes.

Voilà pourquoi Dinosaur Planet avait disparu des plannings Nintendo. Voici notre nouveau héros, que l'on ne présente plus. Allez Fox, plus que quelques mois et tu pourras sauver l'univers.

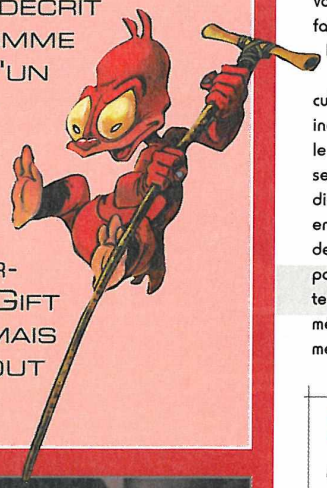


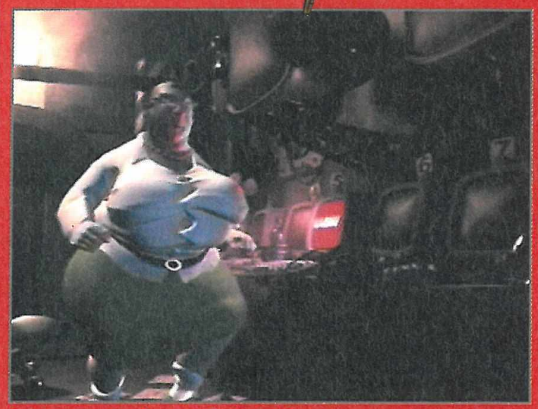
Sans Phantasy Star Online Ver.2, Sega aurait fait un joli bide avec sa Dreamcast. Dommage, nous retiendrons tout de même l'excellent NBA 2K2.

TESTS PLAY 2

Gift

Ben voilà, après m'avoir impitoyablement réservé les Kao le Kangourou et autres Donald Couac Attak, il fallait que j'en passe par Gift. Vous me direz : comment est-ce que j'ai pu faire pour me laisser encore avoir une fois ? Eh bien, simplement parce que ce fourbe de Kyo m'avait décrit le titre comme étant proche d'un survival-horror. À y regarder de plus près, je n'ai toujours pas fait la corrélation entre Gift et Resident, mais j'assume : tout ça se paiera...





Elle ne veut pas m'en donner un peu ?

Editeur :	Eko/Cryo
Concepteur :	Eko/Cryo
Type :	Plate-forme/aventure
Nb de joueurs :	1
Sortie prévue :	Juillet 2001

Votre trident vous servira également à vous éclairer.

Oooh, le gentil jeu de plate-forme ! J'aurais voulu m'en arrêter là, mais je crains qu'il me faille vous donner un peu plus de détails... Dans la peau d'une créature pour le moins étrange, sorte de petit diable ridicule et pas franchement fûtfûte, il vous incombe la mission de partir combattre sur le front et d'en recevoir en échange le baiser d'une princesse merveilleuse. Nous disions donc que vous étiez gnian gnian : en fait, pour vous donner un ordre d'idée de l'avancée intellectuelle du sujet, sachez par exemple qu'il lui faudra un certain temps de réflexion avant de comprendre le mécanisme d'un levier à abaisser : finalement, c'est tout à fait le genre de jeu qui aurait convenu à l'esprit léger de notre Kyo, dit Zaza RPG, crevette ou encore Simplet (il voue une grande admiration à ce personnage troublant et imposant des studios Disney). Bon, vous l'aurez compris, Gift ne se prend pas au sérieux et son humour détonne. Pour ce qui est de votre progression même, des phases de réflexion très légères vous font face et vous avancez de pièce en pièce en y résolvant l'énigme qui vous ouvrira les portes de la suivante. Ainsi vous est-il possible, par exemple, d'enflammer votre trident avec les petites perles de lumière que vous aurez récoltées afin de vous éclairer dans la pénombre d'un couloir piégé. Le gameplay a tout d'un simple jeu de plate-forme : rien à attendre de particulier, donc, de ce côté. Des décors tout en

L'avis de Kyo

On se fout de ma gueule... Le concept est loin d'être mauvais, mais les graphistes ont tout gâché avec leurs couleurs fades et sans saveur. Le personnage principal ressemble à Casper bourré au vin rouge, sa démarche est parfaitement ridicule, bref, je n'aime pas.

70 %

Cet abruti prépare son plongeon alors qu'il n'y a pas d'eau...

Un mauvais jeu de mot à la Neo Alex : il y a de l'électricité dans l'air...

3D, mais un peu vides et pas franchement très fins, des musiques de fond moyennes, un intérêt limité : l'aspect technique de Gift ne permet en rien de croire à une petite révolution. Non, il s'agit plus à proprement parler d'un petit jeu sympa sans grande prétention. Cinématiques et humour seront heureusement là pour apporter davantage de piment au jeu... À la rédac', ils en sont tous fous, de ce Gift, au point même de disputer à qui reviendrait le droit de le tester. Dois-je supposer donc que ce serait dans un élan de galanterie qu'ils se seraient dévoués pour me le laisser ? Je n'irai pas jusque-là... Aaah, vraiment, merci les gars. Il n'y a pas à dire : je suis vraiment bien entourée... D'ailleurs, je m'en vais aborder les deux pages de tests de Tetris qu'ils m'ont également si gentiment léguées. Et dire que ce devait être ce mois-ci qu'Alone in the Dark 4 me tombe dans les bras pour un petit 6 pages béni des Dieux...

Titia

Comme dans Rayman, vous pourrez transporter vos ennemis.

Un grand séducteur se cache en lui...

Un gros travail a été fourni au niveau des ombres...

Ces petites bulles de lumière vous aideront à voir dans le noir...

Des cinématiques du feu de dieu

C'est le point fort du jeu : elles sont relativement bien finalisées et créent une réelle ambiance autour de l'aventure. Encore une fois, l'humour y est largement appréhendé et vous vous amuserez certainement à les découvrir au fil de votre progression. Voilà... C'est beau quoi...

5 Graphismes

Une PlayStation première du nom pourrait aussi bien faire. Un bon point cependant pour les cinématiques.

6 Animation

Rien de bien passionnant à dénoter de ce côté-là...

6 Son

Petits bruitages sympa, musiques discrètes.

8 Jouabilité

C'est du plate-forme/aventure, rien de plus simple.

– Durée de vie

Je serais incapable de vous le dire : faute de temps, il m'aura été impossible d'avancer plus en avant dans le jeu.

En Conclusion

Un petit jeu de plate-forme qui n'a rien d'un grand, mais qui distraira de par son humour...

6/10

TESTS PLAY 2

The Bouncer

The Bouncer

QUAND SQUARE APPOSE SON NOM AU BAS D'UN CHEF-D'ŒUVRE, CE NE SONT PAS SEULEMENT LES RÔLISTES JAPONAIS, MAIS CEUX DE LA TERRE ENTIÈRE, QUI SE TAISENT ET ÉCOUTENT. AHHH, BEN OUI, MAIS VOILÀ, BOUNCER NE RÉPOND PAS VRAIMENT AUX HABITUELS CRITÈRES DE CONCEPTION MADE IN SQUARE. CERTES, UN GENRE EN DÉCALAGE, MAIS DES SIGNES QUI NE TROMPENT PAS : C'EST LÀ TOUTE L'ASTUCE DU GÉANT NIPPON QUI S'EST PLU À S'ESSAYER SUR UN MARCHÉ QUELQUE PEU ÉTIOLÉ : LE BEAT'EM ALL...

CRASH EN PERSPECTIVE...

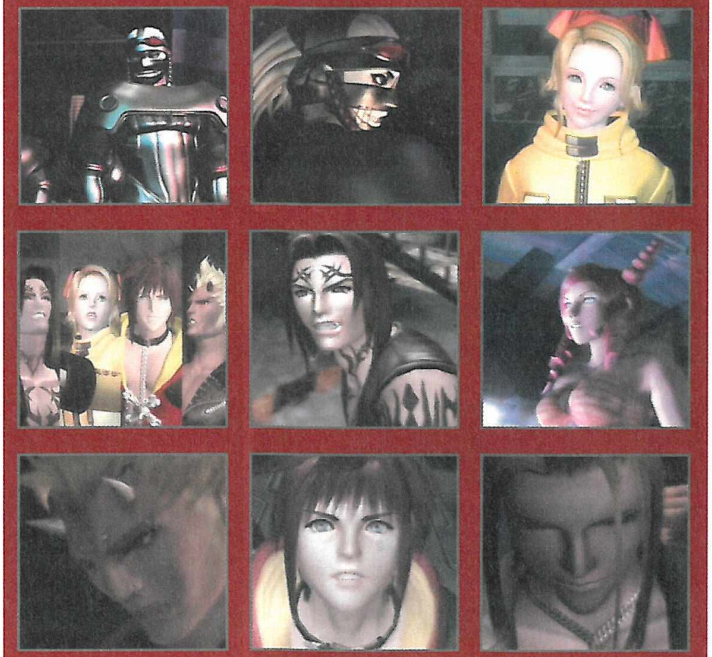
Editeur :	Sony
Concepteur :	Squaresoft
Type :	Beat'em all
Nb de joueurs :	1 à 4
Sortie prévue :	bientôt

C'EST DE CET ENLÈVEMENT QUE TOUT PARTIRA.

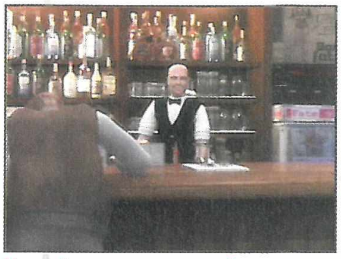
Vous vous souvenez certainement de Zombie Revenge sur Dream ou encore, dans la tradition d'une époque regrettée, de Golden Axe ou de Double Dragon... Eh bien voilà, la PS2 a elle aussi son grand nom du Beat'em all avec The Bouncer. Oui, le principe en est simple à l'origine (marcher, combattre, marcher...). Pourtant, c'est une autre dimension qui s'y ajoute ici, d'une part dans un souci d'originalité, d'autre part en raison des demandes plus exigeantes du public. Ici, et l'on en sait Square friand, un scénario bien ficelé et progressivement mis à nu pique votre curiosité et vous commande d'avancer : l'intérêt vous tient bel et bien en haleine. Malheureusement, chrono en main, il ne vous faudra pas plus d'une heure pour venir à bout de l'aventure. Square en est conscient, aussi a-t-il contourné le problème de la durée de vie en adoptant un système de fins alternatives multiples, fonctions prenantes de vos choix de personnages à chaque nouvelle phase de combat. La feinte est un peu superficielle et n'accrochera pas tout le monde, mais le scénario en prend de la valeur. Le mode Multi-joueurs misera également sur une prolongation de la durée de vie de par un principe de gain de combattants, tous actants d'un style d'attaque propre. Mais ce qui fait finalement l'originalité de ce Bouncer réside peut-être dans ses possibilités de perfectionnement des caractéristiques de chacun des persos. Achever créatures et boss vous rapportera bon nombre de points qui vous

BÔ LES PERSOS

COMME JE VOUS LE DISAIS, LES GRAPHISMES SONT D'UNE BEAUTÉ SANS ÉGAL. C'EST TOUT PARTICULIÈREMENT AU NIVEAU DU DESIGN DES PERSONNAGES QUE VOUS VOUS EN APERCEVREZ LE PLUS. ENTOURÉS D'UNE SORTE DE HALO LUMINEUX, IL JAILLIT D'EUX QUELQUE CHOSE DE MAGIQUE. EN RÉALITÉ, IL NE S'AGIT QUE D'UN PROCÉDÉ MALIN VISANT À RENDRE FLOUS TOUS LES CONTOURS ET SILHOUETTES TROP PIXELLISÉS. APRÈS TOUT, PUISQUE CE N'EST PAS PLUS GÊNANT QUE ÇA, ON S'EN CONTENTE AVEC BONHEUR.



Les lumières sont le cheval de bataille de la PS2.



Visitez l'univers merveilleux de Tuco...

permettront de booster les compétences basiques de votre héros : jauges de vie, de défense et d'attaque évolueront donc selon vos choix et vos gains. Ce système, très légèrement inspiré des concepts basiques du jeu de rôle, sera la clé de votre réussite et vous conduira à apprendre de nouveaux coups et combos bien pratiques. Techniquement, la version japonaise du titre n'avait rien à se reprocher. Malheureusement, ce ne sera pas le cas de l'officielle. Évidemment, graphiquement, Bouncer aura fait preuve jusqu'alors d'une beauté inégalée, tant au niveau des cinématiques que des phases de jeu. Pour

La féerie Square...

ma part, cette seule raison m'aura convaincue de ne pas revendre mon jeu, c'est vous dire... Pourtant, je ne peux me résoudre à vous le recommander en version européenne. La raison ? Le ralentissement impardonnable des phases de combat rend le gameplay injouable et la progression lassante. Un conseil : essayez-vous y avant d'en faire l'acquisition...

Titia

La cappoeira, c'est son truc...

Un ennemi charismatique qui vous donnera du fil à retordre...

L'avis de Kyo

Même si je l'ai beaucoup apprécié en version japonaise (je devais être l'un des seuls à l'époque), je ne cours pas après le 2 hz. Les coups ont trop perdu en rapidité et en puissance par la même occasion. L'histoire reste pourtant palpitante pour ce style de jeu, mais rien n'y fait. Je ne vous le conseille donc pas et, si vous avez la chance de mettre la main sur une puce, achetez-le en import.

68 %

Quel homme !

Au coeur de l'action

Les phases de combat vous proposent parfois de nombreux ennemis à combattre simultanément, seul ou à plusieurs. Ne vous inquiétez pas, la difficulté est à chaque fois dosée à la perfection. Les mêlées sont l'occasion de réaliser de nombreuses prises à deux sur l'adversaire ou de frapper plusieurs d'entre eux en une seule frappe. Une fois de plus, la lenteur des mouvements et la difficulté à réaliser certains coups ne vous faciliteront pas la tâche.

9 Graphismes

Réjouissez-vous : c'est le point fort du jeu. Des cinématiques aux combats, des décors aux personnages, tout est splendide et empreint de couleurs et de teintes lumineuses et chatoyantes.

4 Animation

Elle s'en trouve fortement ralentie, en raison de la conversion des Hertz, mais heureusement, rien ne saccade.

8 Son

Bien adaptées au jeu, les musiques s'inspirent souvent davantage des États-Unis que du Japon.

3 Jouabilité

En raison du problème de ralentissement, le gameplay n'en aura été que plus pénalisé, d'autant qu'il n'était pas fameux à l'origine.

2 Durée de vie

L'autre gros point faible du titre : en prenant votre temps, ne vous attendez pas à plus de deux heures de jeu. Heureusement, le mode Multi-joueurs et le système des fins alternatives viennent prolonger l'ensemble.

En Conclusion

Une excellente performance graphique, des innovations intéressantes, mais un gameplay et une durée de vie qui en feront reculer plus d'un...

6/10

TESTS

TESTS PLAY 2

Extermination

Extermination

Ce qui nous a le plus surpris lors du séjour à l'E3, c'est l'immense succès d'Extermination en version US. Surpris ? Oui et non, après mûre réflexion. Daube, cerveau américain, c'est un pléonasme. L'ironie n'est pas un mal en soi, non ? Bref, nous avons mis la main sur la version euro de ce pseudo survival-horror sans saveur, et je vais me faire un plaisir de le descendre en flèche. Ne cherchez pas, il n'a ni la force d'un Resident Evil, ni le stress d'un Silent Hill. En fait, il n'est rien. Mais les bouffeurs d'aventure ne le manqueront pas car ils ne sont pas nombreux sur ce support. Alors, en attendant le prochain Konami dont je ne re-citerai pas le nom, lisez ce qui suit. À vos risques et neurones.

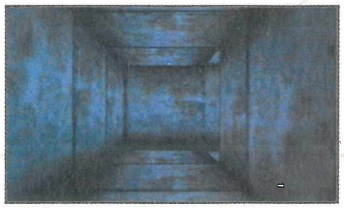
Cela vaut peut-être mieux pour vous. Éteignez la console et retrouvez une vie normale.

Editeur :	Sony
Concepteur :	Sony
Type :	Survival-Horror
Nb de joueurs :	1 à 4
Sortie prévue :	pal

Alors, on cherche à créer une atmosphère à la Silent Hill 2 ? Il y a encore beaucoup de chemin à parcourir avant de lui ressembler ne serait-ce qu'un peu...

Il commence plutôt bien. Vous marchez dans un décor extérieur plutôt inquiétant avant de trouver une entrée qui mène au beau milieu d'une base. À l'intérieur, l'ambiance est la même. Des débris éparpillés un peu partout, des objets encore enflammés et vous, un jeune Marine capable de se manger des murs comme un trisomique car la maniabilité n'est pas évidente. Rassurez-vous, il ne saignera jamais, à moins de recevoir des balles en plein sur le pouce. Il court d'une manière un peu étrange. Ce n'est plus un balai qu'il a dans le postérieur, mais la Tour Eiffel. Passons sur ces quelques détails pour le moins scatos pour

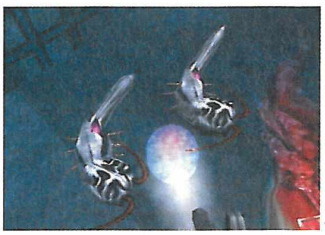
Les synthèses sont honnêtes, dommage que les différents protagonistes aient une sale tête.



Et dire qu'on voit encore de tels graphismes sur une 128 bits... Même MGS était plus beau sur Play !

UN VISUEL BIEN TRISTE

Je conçois que ce style de jeu ne doive pas proposer de couleurs pétantes, mais il y a une limite à ne pas dépasser. Tout est fade, à croire que les programmeurs l'ont réalisé sans conviction. Si vous trouvez les quelques photos qui parsèment ces deux pages intéressantes, vous devriez peut-être l'acheter le jour de sa sortie. Moi, j'en suis encore à me demander pourquoi je me suis mis le test...



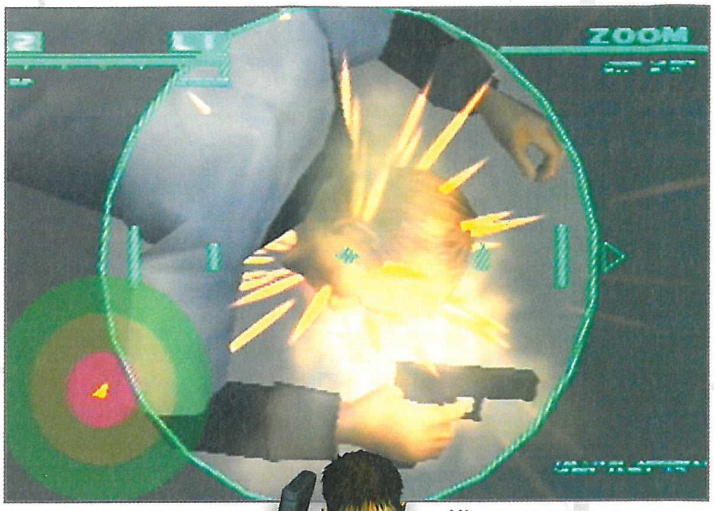
nous intéresser à ses oreilles. Quoi, je m'écarte ? Les graphismes sont ternes. Chose peu étonnante pour de la Play 2 me direz-vous, mais toujours aussi frustrante. Vous découvrirez différents types d'armes, des énigmes bien bidon (ex : un code sera inscrit sur une vitre, vous devrez le retenir... trop dur la vie, quoi que c'est un Marine, donc...) et des idées typiques Capcomienne mais mal utilisées. Les couloirs sont longs et peu passionnants, mais nous retiendrons quelques effets de lumière plutôt corrects. Son plus gros défaut ? Les monstres. Ils ne sont que peu différents et n'effrayeront que les fourmis du coin. Heureusement, ils évoluent au fur et à mesure et peuvent même utiliser des armes vers le milieu du jeu. Le scénario n'est aucunement palpitant, bien au contraire. Intéressant, vous pourrez vous accrocher à différents endroits, vous balancer d'avant en arrière pour atteindre des plates-formes éloignées. Dommage que l'animation soit aussi pitoyable. Et je ne comprends guère comment il a trouvé preneur au Japon et dans les différentes boutiques import. Le 50hz ne vous posera pas de problème, puisqu'il était déjà lent à la base. Au final, qu'il soit intéressant ou pas, il sera toujours plus passionnant qu'un Fantavision (quoique...). Au final, je pense être resté assez poli à l'égard du nouveau survival-horror de la console de Sony, donc je peux dormir tranquille.

Kyo

L'avis de Tuco

Vraiment très difficile de donner un avis sur un jeu qui n'est ni bon ni mauvais. Graphiquement, c'est vraiment pas terrible, la modélisation est approximative, au même titre que l'animation et la maniabilité. On ne se rattrapera malheureusement pas avec les phases de combats contre les boss, qui finissent par être très ennuyeuses, parce que trop répétitives. La durée de vie obsolète et un mode Deux joueurs inexistant achèvent un ensemble bien moyen. Il vaut mieux se rabattre sur Code Veronica, bien meilleur dans sa conception technique, son ambiance et son histoire.

6/10



MÊME PAS POSSIBLE DE TUER QUI ON VEUT. C'EST FRANCHEMENT NUL COMME JEU...

COMME D'HABITUDE, LE MEILLEUR AMI DU HÉROS CRÈVE AU BOUT DES DIX PREMIÈRES MINUTES.

DANS L'ENSEMBLE

VOICI UN THÈME QUI ME PERMET DE VOUS MONTRER LES DIFFÉRENTS DÉFAUTS DU JEU EN QUELQUES LIGNES. OUTRE LES GRAPHISMES, JE TROUVE LES MONSTRES RISIBLES ET TRÈS LOIN D'EFFRAYER QUELQU'UN. MÊME UN SCHTROUMPF QUI TIRE LA LANGUE PEUT PARAÎTRE PLUS AGRESSIF. LES ÉNIGMES SONT BIDON, LE PERSONNAGE EST RIDICULE ET JE NE PEUX VOUS MONTRER UNE ÉTAPE D'ANIMATION EN PHOTOS CAR CE NE SERAIT PAS ASSEZ EXPLICITE.

6 Graphismes

Trop sombres, trop fades, je ne lui trouve aucun point positif, en dehors des quelques effets de lumière.

4 Animation

Une belle catastrophe. Il se déplace mal, mais je crois avoir été assez explicite dans mon texte, donc je resterai poli.

7 Son

Une ambiance honnête, des bruits corrects, dommage que le design des monstres ne suive pas.

7 Jouabilité

Une maniabilité pourtant classique pour ce genre de jeu, mais il vous faudra tout de même vous y faire. Quelques minutes suffiront, mais vous n'êtes jamais à l'abri de vous manger un mur.

7 Durée de vie

Vous ne le finirez pas en trois heures, mais je me demande si vous aurez vraiment le courage de l'avancer longtemps. À mon humble avis, vous l'aurez revendu avant.

En Conclusion

Je n'aime pas Extermination, je pense avoir été assez clair. Les idées ne manquent pas, mais il manque le déclic qui rend un jeu correct extraordinaire. J'en viendrais presque à verser une larme.

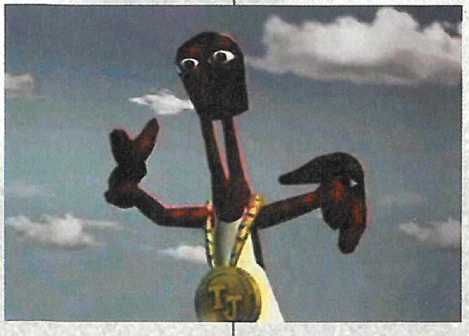
7/10

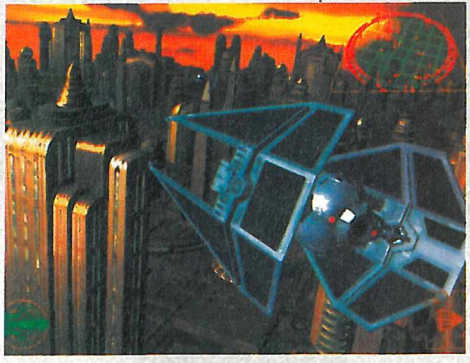
JEUX PREVUS

TITRE (Euro)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Worms World Party	Virgin	Mai-2001
Vanishing Point	Acclaim	02-mars
Alone in The Dark 4	Infogrames	juin 2001
Project Justice	Virgin	Dispo
18 Wheeler	Sega	Courant 2001
Sonic Adventure 2	Sega	juin-01
Gunbird 2	Capcom	Dispo
Grandia 2	Ubi Soft	Dispo
Ducati World	Acclaim	Dispo
Fighting Vipers 2	Sega	Dispo
Sonic Shuffle	Sega	Dispo
European League Soccer	Virgin	Dispo
Skies of Arcadia	Sega	Dispo

TITRE (US)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Daytona USA 2001	Sega	Dispo
Unreal Tournament	Epic	Dispo
Illbleed	Climax Graphics	Dispo
Soldier of Fortune	Activision	19-avr
Spider-Man	Activision	avr-01
Half Life	CDL	Annulé
Crazy Taxi 2	Sega	Dispo
Outtrigger	Sega	01-juin
Confidential Mission	Sega	Dispo
Gun Valkyrie	Smilebit	Annulé
Bleemcast		Dispo
Commandos 2	Eidos	En attente

TITRE (JAP)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
El Dorado Gate 4	Capcom	En attente
Aerodancing I	CRI	Dispo
Princess Maker Collection	Gen-X	Dispo
Macross M3	Shoeisha	Dispo
Battle Beaster	Studio Wonder Effect	15-mars
Resident Evil Code Veronica	Capcom	22-mars
Eve Zero	Nec Interchannel	22-mars
Sakura Taisen 3	Sega / Red Company	22-mars
Love Hina Smile Again	Sega / Red Company	Dispo
Sega Gaga	Sega / Red Company	29-mars
Bounty Hunter Sara	Capcom	12-avr
Close To	Kid	Dispo
Capcom vs SNK 2	Capcom	En attente
Mark of the Wolves	SNK	En attente





le 1er magazine exclusivement réservé aux jeux imports

Le magazine + son CD 35 F seulement

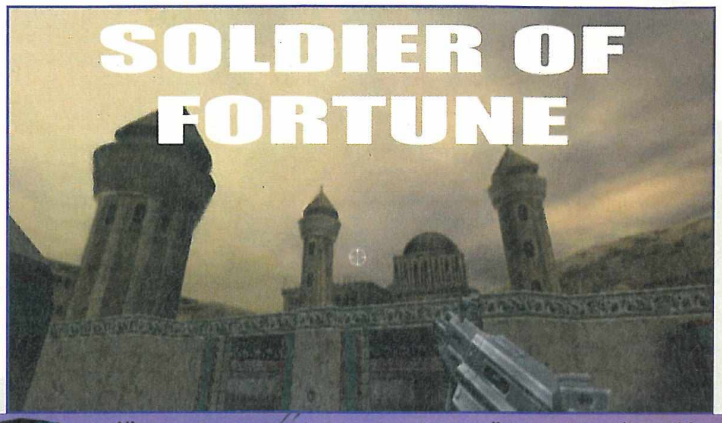
en vente actuellement

DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

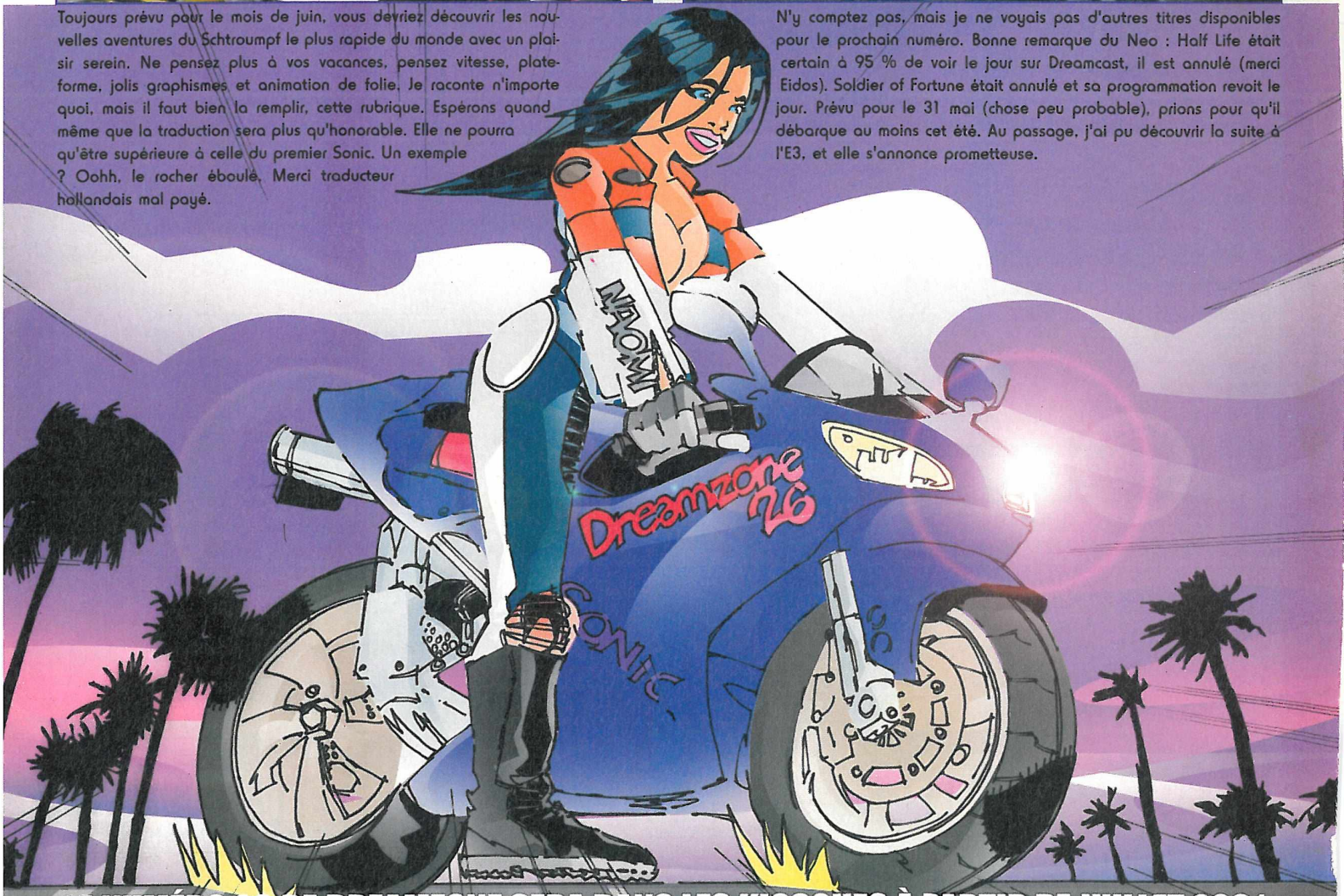
À chaque reprise, cette rubrique est faussée. Nous vous parlions le mois dernier de la sortie imminente de Half-Life, c'est raté, il est annulé. Donc, nous allons prier pour que les deux produits ci-dessous soient bien présents dans les tests du numéro 26 de Dreamzone. Ami(e)s du pad, les éditeurs se foutent de notre gueule, je vous propose d'écrire une pétition qui ne servira à rien mais qui prouvera notre force à vaincre l'oppresseur. Promis, je l'accrocherai plus de trois jours dans l'entrée d'FJM Center.

Kyo

Toujours prévu pour le mois de juin, vous devriez découvrir les nouvelles aventures du Schtroumpf le plus rapide du monde avec un plaisir serein. Ne pensez plus à vos vacances, pensez vitesse, plateforme, jolis graphismes et animation de folie. Je raconte n'importe quoi, mais il faut bien la remplir, cette rubrique. Espérons quand même que la traduction sera plus qu'honorable. Elle ne pourra qu'être supérieure à celle du premier Sonic. Un exemple ? Oohh, le rocher éboulé. Merci traducteur hollandais mal payé.

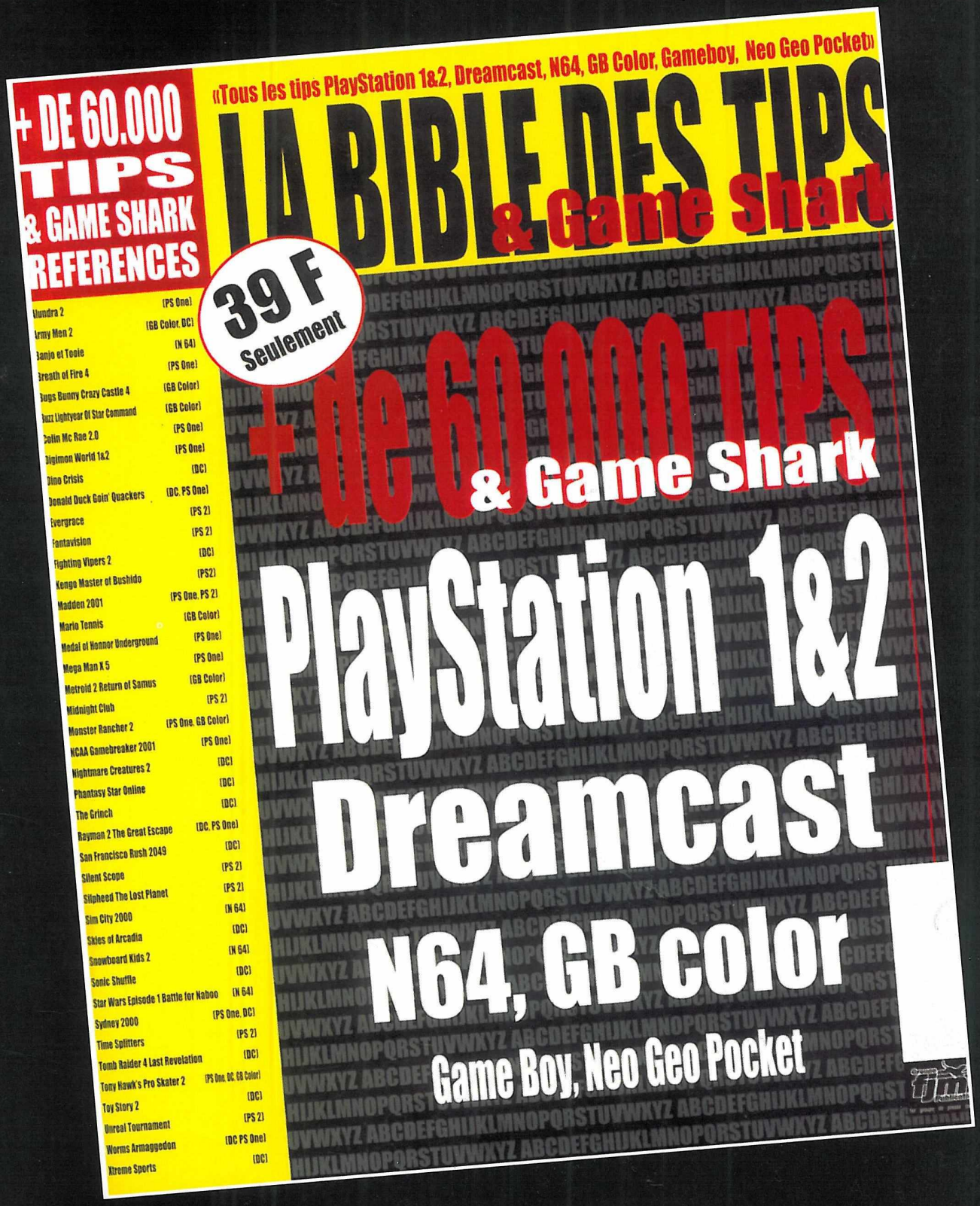


N'y comptez pas, mais je ne voyais pas d'autres titres disponibles pour le prochain numéro. Bonne remarque du Neo : Half Life était certain à 95 % de voir le jour sur Dreamcast, il est annulé (merci Eidos). Soldier of Fortune était annulé et sa programmation revoit le jour. Prévu pour le 31 mai (chose peu probable), prions pour qu'il débarque au moins cet été. Au passage, j'ai pu découvrir la suite à l'E3, et elle s'annonce prometteuse.



LE NUMÉRO 26 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES À PARTIR DE JUILLET 2001

L'ARME ABSOLUE



EN VENTE ACTUELLEMENT

CYBERSOFTS.COM

Le plus complet des sites de jeux vidéo

Et pour vous le démontrer

une image vaut mieux qu'un long discours

NEWS EN DIRECT 24H/24

PREVIEWS

TESTS

SOLUCES

DEMO PC

TIPS

CHAT

FORUM

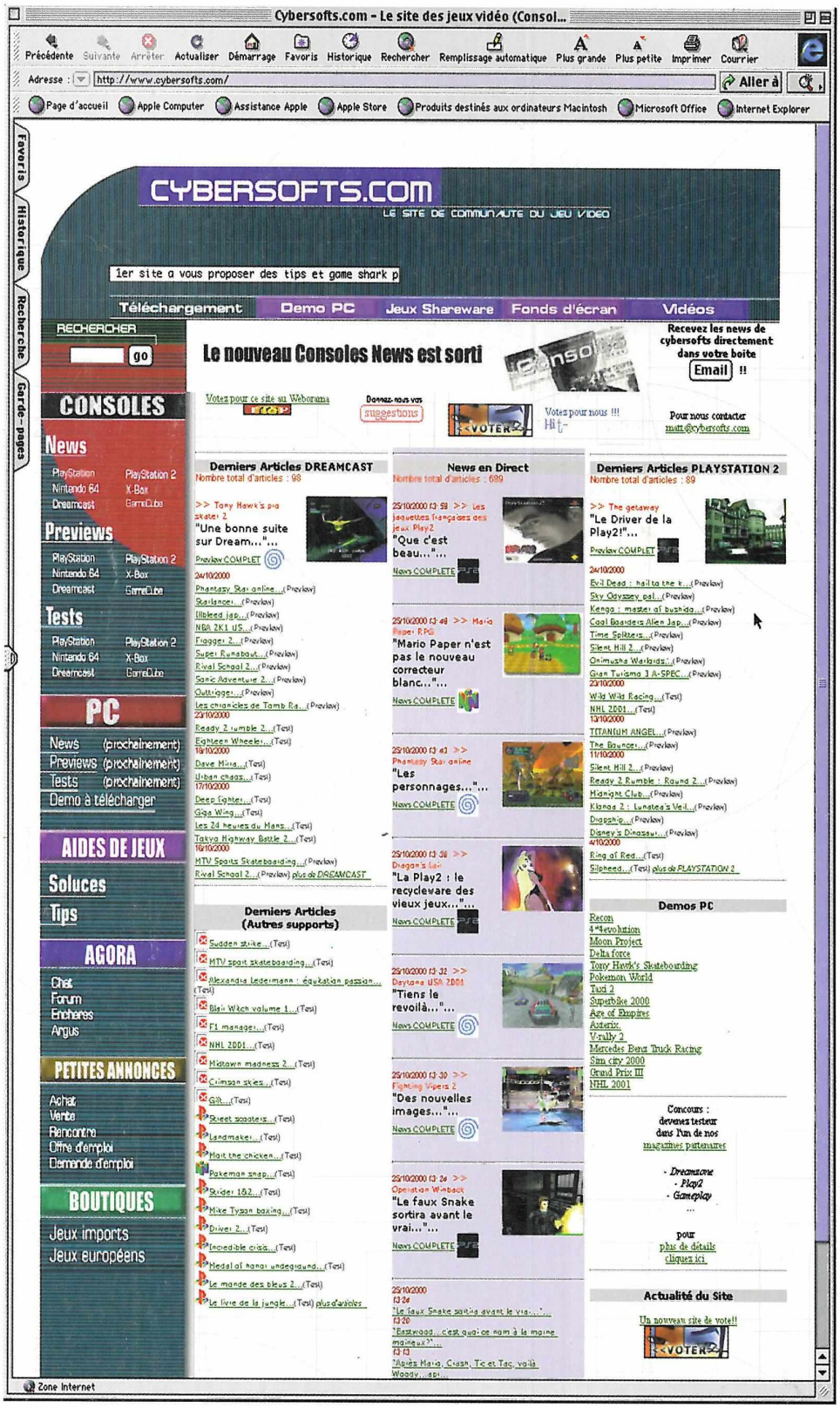
ENCHERES

ARGUS

OFFRES D'EMPLOI

DEMANDES D'EMPLOI

JEUX SHAREWARE

FONDS D'ECRAN

VIDÉO